
D&D
Le Tonnerre
du Roi des Tempetes
DONJONS & DRAGONS
Debout avec ou contre les géants dans cette aventure
pour le plus grand jeu de rôle au monde

Le Tonnerre du Roi des Tempetes



Personnages de la Campagne

Les personnages principaux de l'aventure rencontrés par les personnages sont ici listés par ordre alphabétique.

PNJ Majeur	Description	Lieu de rencontre
Alastrah	Fillette géante des nuages de la Comtesse Sansuri	Chapitre 9 (Lyn Armaal, aire 23)
Augrek Heaumebrillant	Sheriff adjoint nain à Bryn Shander	Chapitre 2 (Bryn Shander, aire B1), stats en annexe D
Beldora	Espion humain pour les Ménestrels à Bryn Shander	Chapitre 2 (Bryn Shander, aire B7), stats en annexe D
Braxow	Thane géant des pierres dans le Maelstrom	Chapitre 10 (Maelstrom, aire 14)
Brimskarda	Duchesse géante du feu et femme de Duke Zalto	Chapitre 8 (Mâchefer, aire 31)
Cinderhild	Adolescente géante du feu, fille de Duke Zalto	Chapitre 8 (Mâchefer, aire 26B)
Claugiyliamatar	Ancien dragon vert solitaire dans la Forêt de Kryptejardin	Chapitre 3 (Forêt de Kryptejardin)
Cog	Garde géant des collines dans le Maelstrom	Chapitre 10 (Maelstrom, aire 15)
Cressaro	Géant des nuages, commandant de Lyn Armaal	Chapitre 9 (Lyn Armaal, aire 14)
Cryovain	Dragon blanc adulte enchainé à bord du *Krigvind*	Chapitre 7 (*Le Krigvind*)
Darathra Shendrel	Seigneur humain, protecteur de Troisangliers	Chapitre 2 (Troisangliers, aire T1), stats en annexe D
Darz Helgar	Membre humain à la retraite d'une guilde de voleur d'Eauprofonde	Chapitre 2 (Troisangliers, aire T2), stats en annexe D
Duvessa Shane	Représentante humaine de la ville Bryn Shander	Chapitre 2 (Bryn Shander, aire B5), stats en annexe D
Eigeron	Fantôme de géant des nuages	Chapitre 4 (« L'œil du père de tous », aire 11)
Felgolos	Dragon de bronze adulte emprisonné par la comtesse Sansuri	Chapitre 9 (Lyn Armaal, aire 8)
Ghelryn Marteaumalice	Forgeron nain et propriétaire de la forge de Marteaumalice à Troisangliers	Chapitre 2 (Troisangliers, aire T18), stats en annexe D
Guh	Chef géante des collines basée à Grudd Haug	Introduction (Les seigneurs géants), Chapitre 5 (Grudd Haug, aire 2)
Harshnag	Légendaire aventurier géant du froid d'alignement bon	Chapitre 3 (Harshnag)
Hekaton	Roi des géants des tempêtes enlevé par la société du Kraken	Introduction (Le roi Hekaton et ses filles), chapitre 11 (*Le Morkoth*, aire 3)
Hellenhild	Jarl géant du givre dans le Maelstrom	Chapitre 10 (Maelstrom, aire 14)
Isendraug	Dragon blanc adulte enfermé à Svardborg	Chapitre 7 (Svardborg, aire 4E)
Iymrith	Ancienne dragonne bleue suscitant des troubles parmi les géants des tempêtes	Introduction (Iymrith), Chapitre 4 (Rencontre avec Iymrith), chapitre 10 (Maelstrom, aire 15), Chapitre 12 (L'antre d'Iymrith, aire 3), stats en annexe C
Kaaltar	Jeune fils de la géante des nuages Comtesse Sansuri	Chapitre 9 (Lyn Armaal, aire 23)
Kayalithica	Thane géante des pierres basée à la Crevasse de la Pierre-morte	Introduction (les seigneurs géants), Chapitre 6 (Crevasse de la Pierre-morte, aire 14)
Kella Sombrespoir	Espion Zhentarim caché dans l'auberge de Pierrenuit	Chapitre 1 (Pierrenuit, aire 8F)

PNJ Majeur	Description	Lieu de rencontre
Khaspere Neigaride	Humain noble et membre de la Société du Kraken	Chapitre 11 (*La Grande Dame*)
Klauth	Ancien dragon rouge fouineur à la Vallée de Klauthen	Chapitre 3 (Vallée de Klauthen)
Lifferlas	Arbre éveillé à Champsdorés (Goldenfileds)	Chapitre 2 (Champsdorés, aire G6), stats en l'annexe D
Markham Francsud	Shérif humain à Bryn Shander	Chapitre 2 (Bryn Shander, aire B6), stats en annexe D
Miros Xelbrin	Humain, propriétaire de l'auberge de la Fin du Sillon Nord a Champsdorés	Chapitre 2 (Champsdorés, aire G8), stats en annexe D
Mirran	Géante des tempêtes maléfique et fille ainée du roi Hekaton	Introduction (le roi Hekaton et ses filles), Chapitre 10 (Maelstrom, aire 14)
Moog	Géante des collines désespérée	Chapitre 3 (La vieille tour)
Morak Ur'gray	Aubergiste nain enfermé dans les Grottes Ruisselantes	Chapitre 1 (les Grottes Ruisselantes, aire 4)
Narth Tezrin	Propriétaire humain de « La part du Lion », un magasin à Troisangliers	Chapitre 2 (Troisangliers, aire T6), stats en annexe D
Naxene Drathkala	Mage humaine de l'Ordre Vigilant des Mages et des Protecteurs	Chapitre 2 (Champsdorés, aire G8), stats en annexe D
Nimir	Géant des tempêtes envoyé pour tuer Iymrith	Chapitre 12 (Trouver Iymrith), stats en annexe D
Nym	Géante des tempêtes maléfique et seconde fille du roi Hekaton	Introduction (Le roi Hekaton et ses filles), Chapitre 10 (Maelstrom, aire 14)
Oren Yogilvy	Musicien halfelin résident à l'auberge de la Fin du Sillon Nord	Chapitre 2 (Champsdorés, aire G8), stats en annexe D
Orlekto	Géant des tempêtes envoyé pour tuer Iymrith	Chapitre 12 (Trouver Iymrith), stats en annexe D
Othovir	Humain propriétaire de la boutique du harnais à Troisangliers	Chapitre 2 (Troisangliers, aire T11), stats en annexe D
Pow Ming	Mage Humain and chef de la sécurité à bord de *La Grande Dame*	Chapitre 11 (*La Grande Dame*)
Rool	Assassin demi-orc et second du *Morkoth*	Chapitre 11 (*Le Morkoth*)
Sansurri	Comtesse géante des nuages basée à Lyn Armaal	Introduction (Les seigneurs géants), Chapitre 9 (Lyn Armaal, aire 8)
Serissa	Géante des tempêtes et plus jeune fille du roi Hekaton	Introduction (Le roi Hekaton et ses filles), Chapitre 10 (Maelstrom, aire 15)
Shaldoor	Géant des tempêtes envoyé pour tuer Iymrith	Chapitre 12 (Trouver Iymrith), stats en annexe D
Shalvus Martholio	Berger humain et espion de Zhentarim	Chapitre 2 (Champsdorés, aire 5), stats en annexe D
Sir Baric Nylef	Humain chevalier de l'Ordre du Gantelet à Bryn Shander	Chapitre 2 (Bryn Shander, aire B8), stats en annexe D
Sirac de Suzail	Humain, fils d'Artus Cimber, vivant à Bryn Shander	Chapitre 2 (Bryn Shander, aire B4), stats en annexe D
Slarkrethel	Kraken de la Mer Inviolée, lanceur de sorts	Introduction (Société du Kraken), Chapitre 11 (l'arrivée du Kraken)
Storvald	Jarl géant du givre basé à Svardborg	Introduction (Les seigneurs géants), Chapitre 7 (*le Krigvind*)

PNJ Majeur	Description	Lieu de rencontre
Tartha	Duchesse géante de feu à Maelstrom	Chapitre 10 (Maelstrom, aire 14)
Tholtz Daguenoire	Archimage humain et capitaine fou du *Morkoth*	Chapitre 11 (*Le Morkoth*)
Thullen	Comte géant des nuages et frère de la comtesse Sansuri	Chapitre 9 (Lyn Armaal, aire 28)
Tug	Géant des collines garde au Maelstrom	Chapitre 10 (Maelstrom, aire 15)
Urgala Meltimer	Humaine, propriétaire de la Maison du Bouclier du Nord (Northshield House), une auberge à Troisangliers	Chapitre 2 (Troisangliers, aire T10), stats en annexe D
Uthor	Empereur géant des tempêtes et gouverneur du Maelstrom	Chapitre 10 (Maelstrom, aire 15)
Vaal	Géant des nuages basé au Maelstrom	Chapitre 10 (Maelstrom, aire 14)
Vaasha	Géant des tempêtes envoyé pour tuer Iymrith	Chapitre 12 (Trouver Iymrith), stats en annexe D
Xolkin Alassandar	Demi-Elfe chef de la guilde mercenaire les « Sept Serpents »	Chapitre 1 (Sept serpents)
Zaltember	Adolescent géant du feu, fils de Duke Zalto	Chapitre 8 (Mâchefer, aire 18)
Zalto	Duc géant du feu basé à Mâchefer	Introduction (Les seigneurs géants), Chapitre 8 (Mâchefer, aire 28)
Zephyros	Géant des nuages magicien et excentrique	Chapitre 1 (Tour de Zephyros)
Zi Liang	Acolyte humain de l'abbaye d'Harvesthome	Chapitre 2 (Champsdorés, aire G7), stats en annexe D

Credits

Lead Designer: Christopher Perkins
Story Design: Jenna Helland, Adam Lee, Christopher Perkins, Richard Whitters
Additional Design: Mike Mearls
Managing Editor: Jeremy Crawford
Editors: Kim Mohan, Michele Carter
Editorial Assistance: Matt Sernett, Chris Dupuis, Ben Petrisor, Sean K Reynolds, Stan!
Story Consultant: R.A. Salvatore
D&D Lead Designers: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Art Director: Kate Irwin
Additional Art Direction: Shauna Narciso, Richard Whitters
Graphic Designer: Emi Tanji
Cover Illustrator: Tyler Jacobson
Interior Illustrators: John-Paul Balmet, Beet, Mark Behm, Eric Belisle, Jedd Chevrier, Olga Drebas, Michael Dutton, Wayne England, Lars Grant-West, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Julian Kok, Olly Lawson, Christopher Moeller, Scott Murphy, Chris Rahn, Ned Rogers, Chris Seaman, Richard Whitters
Cartographers: Jared Blando, Will Doyle, Jason A. Engle, Lee Moyer, Christopher Perkins, Mike Schley

Project Manager: Heather Fleming
Product Engineer: Cynda Callaway
Imaging Technicians: Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee
Art Administration: David Gershman
Prepress Specialist: Jefferson Dunlap

Other D&D Team Members: Greg Bilsland, John Feil, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito, Shawn Wood

Disclaimer: Creatures and objects in this adventure are bigger than they appear. No giant beanstalks were damaged and no golden geese were harmed in the making of this book.



The following D&D books provided material and inspiration:

Baker, Richard, Christopher Perkins, and others. *Princes of the Apocalypse*. 2015.
Baur, Wolfgang, Steve Winter, and others. *Hoard of the Dragon Queen*. 2014.
Bonny, Ed, Jeff Grubb, Rich Redman, Skip Williams, and Steve Winter. *Monster Manual II*. 2002.
Boyd, Eric L. *City of Splendors: Waterdeep*. 2005.
Cordell, Bruce R., Ed Greenwood, and Chris Sims. *Forgotten Realms Campaign Guide*. 2008.
Doyle, Will. "King of the Wolves." *Dungeon* 220. 2013.
Greenwood, Ed. *Volo's Guide to the North*. 1993.
Greenwood, Ed, and Jason Carl. *Silver Marches*. 2002.
Greenwood, Ed, with Sean K Reynolds. "Wyrms of the North: Iymrith." *Dragon* 242. 1997.
Greenwood, Ed, Sean K Reynolds, Skip Williams, and Rob Heinsoo. *Forgotten Realms Campaign Setting*. 2001.
Jaquays, Paul. *The Savage Frontier*. 1988.
Kenson, Steve, and others. *Sword Coast Adventurer's Guide*. 2015.
Salvatore, R.A., James Wyatt, and Jeffrey Ludwig. *Legacy of the Crystal Shard*. 2013.
Schend, Steven E., and Thomas M. Reid. *Wyrmskull Throne*. 1999.
Selinker, Michael. "Lear the Giant King." *Dungeon* 78. 2000.
Winninger, Ray. *Giantcraft*. 1995.

Playtesters: Teos Abadia, Robert Alaniz, Jay Anderson, Christopher Arroyo, Paul Baalham, Henry Bangsberg, Dave Bendit, Stacy Bermes, Brian Boring, Mik Calow, Joseph Chora, Mitch Clark, Justin Clift, Jacob Ela, Jason Fransella, Gregory L. Harris, Adam Hennebeck, Mary Hershey, Sterling Hershey, Justin Hicks, Bruce Higa, Chris Hodge, Eric Hufstetler, Joe Hughes, Paul Hughes, Donald Jacobs, Chris Jacobsen, Evan Jorstad, James Jorstad, Alex Kammer, Steven C. Knight, Yan Lacharité, Jon Lamkin, Majorie Lamkin, Randy Lenius, Mike Liebhart, Tom Lommel, Michael Long, Jonathan Longstaff, Keith Loveday, Joyce McCosco, Paul Melamed, Mark Meredith, Lou Michelli, Mike Mihalas, Daren Mitchell, Albert Paoletti, Clint Pushee, Rob Quillen II, Karl Resch, Sam Robertson, Steve Roe, Jeremy Schaefer, Robert Schwartz, Arthur Severance, Ray Slover Jr., Caoimhe Snow, Keaton Stamps, David "Oak" Stark, David Steele, Kyle Turner, Angel Uribe, Will Vaughan, Shane Walker, Morgan Wessler, Keoki Young

On the Cover

Heir to the Wyrmskull Throne, and indeed all of giant-kind, the storm giant Serissa stands amidst the clouds, in the shadow of her mighty father, King Hekaton. Her contentious elder siblings, Mirran and Nym, occupy the forefront of this tempestuous illustration by the esteemed Tyler Jacobson.

620B8669000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6600-4
First Printing: September 2016

9 8 7 6 5 4 3 2 1



Introduction

Vous êtes sur le point d'embarquer dans une grande aventure qui opposera les héros à des géants qui veulent remodeler le monde. Le Tonnerre du Roi des Tempêtes est une aventure Donjons & Dragons pour quatre à six joueurs. Vous pouvez commencer l'aventure avec des personnages de 1er niveau ou des personnages de niveau 5. Quel que soit votre choix, les personnages devraient atteindre le niveau 11 à la conclusion de l'aventure. Comme les géants sont des figures proéminentes dans l'histoire, au moins un personnage doit être capable de parler et de comprendre le langage des géants.

L'aventure prend place dans les Royaumes Oubliés, plus précisément dans une région nommée la Frontière Sauvage, dans le coin nord-ouest du continent de Faerûn. Toutefois, vous pouvez aisément adapter l'aventure à votre campagne maison en changeant les noms des divers lieux et factions.

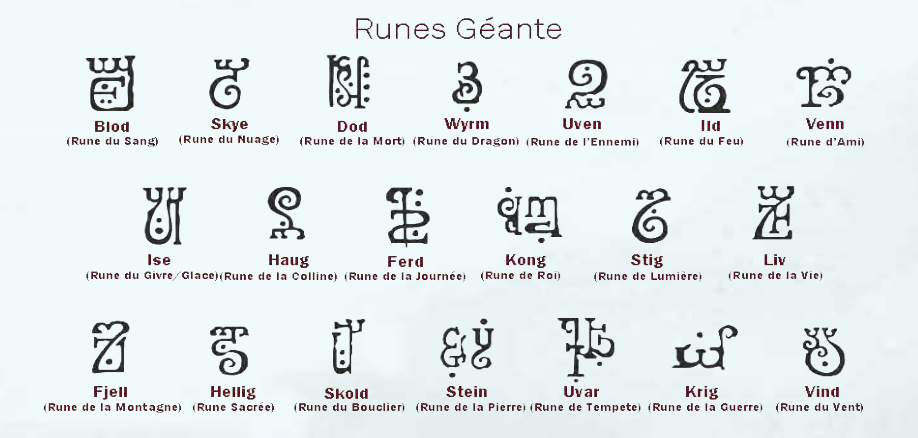
Nous vous recommandons de lire entièrement l'aventure avant de commencer à la maîtriser. Cette introduction démarre par une section « Historique de l'aventure » qui résume les évènements qui sont à l'origine de l'aventure. La section « Mener l'aventure » vous procure tout ce dont vous avez besoin pour mener aisément l'aventure. Cette section présente également les lignes directrices de l'évolution des personnages, décrit les grandes lignes de l'aventure et ses défis majeurs. Une fois que vous avez passé en revue ce contenu, continuez avec le chapitre 1, « Un grand bouleversement » si les personnages commencent au niveau 1, ou avec le chapitre 2 « Grondements » s'ils démarrent au niveau 5.

Historique de l'Aventure

La Frontière Sauvage aussi connue comme « Le Nord » est un territoire froid, rude, faiblement peuplé, aux montagnes enneigées, aux collines rocheuses, aux forêts étincelantes et aux vaux brumeux. Forteresses isolées, anciens tertres funéraires et ruines de beaucoup d'empires oubliés ponctuent ce vaste paysage. Encadrée par la Côte des Epées à l'ouest et le Désert d'Anauroch à l'est, la Frontière Sauvage s'étend au nord jusqu'au Valbise et au sud jusqu'à la ville du Gué de la Dague. De vieilles routes traversent ce grand territoire, reliant les forteresses et mines des nains dans les montagnes aux villes des côtes, des frontières et aux avants postes fortifiés des humains ou autres peuples. Ces routes sont longues, solitaires, et pauvrement défendues ce qui les rend dangereuses à parcourir. Dans les vallées fertiles, des villes et villages ont émergé, séparés par des dizaines voire des centaines de kilomètres de territoires sauvages arpentés par les bandits, les barbares et les monstres.

Les dragons maléfiques, menés par leur reine noire, Tiamat, menacèrent les colonies de la Frontière Sauvage pendant un moment. Finalement, ils ont été vaincus et forcés de se retirer dans leurs antres pendant que Tiamat été bannie dans les Neuf Enfers.

La peur des dragons s'est rapidement effacée devant l'arrivée d'une nouvelle menace : les géants. Les habitants du Nord ne sont pas étrangers aux incursions des géants. Les géants du givre ont longtemps proclamé « L'Épine Dorsale du Monde » comme étant leur demeure et les géants des collines sont connus pour voler la nourriture dans les collines sauvages. Mais depuis quelques mois, les géants de chaque type ont émergé en force depuis leurs bastions pour menacer la civilisation comme cela n'avait jamais été le cas – et pas juste des géants des collines ou du givre, mais aussi des géants des pierres, des géants du feu et des géants des nuages. Tous les géants sont agités. Les rapports d'attaques de géants dans Le Nord ont atteint les cités côtières de Luskan, Padhiver et Eauprofonde, et génèrent la crainte que les géants aient engagé une guerre contre les humains, les nains, les elfes et les autres petits peuples.



L’Ordre

La société des géants est majoritairement définie par l’Ordre, un système de caste imposé entre les géants par leurs dieux, le premier de leurs dieux étant « Annam le Père-de-tous ». L’Ordre détermine quel est le rang d’un géant parmi ses semblables. Traditionnellement, les géants des tempêtes sont au sommet de l’Ordre. Grands et puissants, ils luttent pour empêcher les autres géants plus faibles de dépouiller les royaumes des petites gens et de déclencher des conflits. Les plus grands des géants des tempêtes sont de puissants prophètes, capables d’identifier et d’interpréter les signes cosmiques et les présages divins. Les distants et aristocrates géants des nuages, un échelon en dessous des géants des tempêtes, condescendent rarement à traiter avec les géants qui leurs sont inférieurs ou avec les petites gens. L’extravagance définit leur culture et leur place dans l’Ordre. En dessous d’eux il y a les tyranniques et belliqueux géants du feu et les géants du givre, prédateurs et sans merci. Les géants du feu se classent eux-mêmes en fonction de leurs compétences de forgeron et les géants du givre en fonction de leurs prouesses martiales. Au bas de l’Ordre il y a les xénophobes géants des pierres, qui vivent pour la plupart sous terre et regardent le monde de la surface comme s’il était un royaume de rêves. Leur talent à sculpter les pierres détermine leur place parmi leurs pairs. Les plus faibles et les plus petits des vrais géants sont les géants des collines, aussi gloutons qu’ils sont répugnants. Les géants des collines sont des lourdauds qui vivent dans la peur de leurs cousins géants plus puissants. Dans la société des géants des collines, le plus grand et le plus gros est celui qui domine.

Les dragons sont les anciens ennemis des géants. Il y a des milliers d’années, le dernier grand empire de géants – Ostoria – est tombé suite à un conflit long et brutal avec les dragons. Quelques vestiges d’Ostoria subsistent dans ce qui est maintenant appelé la Frontière Sauvage. Les civilisations des petites gens occupent aujourd’hui les terres autrefois détenues par les géants. Bien que les géants maléfiques fassent des raids occasionnels dans les territoires des petites gens, leurs ambitions ont depuis longtemps été réduites par leur manque de cohésion et par la volonté des géants des tempêtes et des géants des nuages d’alignement bon, dont les souvenirs de l’ancienne et glorieuse Ostoria ont disparu au fil du temps.

Les efforts récents par les dragons de ramener Tiamat dans le monde (voir les aventures « Le *Trésor de la Reine Dragon* » et « *L’Avènement de Tiamat* ») et les tentatives par les petits peuples pour les contrecarrer ont tellement mis en colère les dieux géants que Annam le Père-de-tous, a brisé l’Ordre entre les géants pour sortir « ses » enfants de leur complaisance, opposant les six races de géants les unes contre les autres tout en essayant de maintenir un semblant d’ordre au sein de chacune. Annam a poussé les géants des nuages, du feu, du givre, de la pierre et des collines à défier la hiérarchie définie et à reforger leur destin. Tous les géants ont immédiatement suivi le soulèvement et maintenant les différents types de géants concourent fièrement les uns contre les autres, ambitionnant de créer un nouvel Ordre à travers leurs actes et achèvements. Les entreprises calamiteuses de ces géants ont non seulement mis en péril les territoires des humains et des petits peuples mais aussi attiré l’attention des anciens ennemis des géants – les dragons – qui ne souhaitent pas l’émergence d’un autre empire de géants.

Les petits peuples ne peuvent que spéculer sur les causes de l’agitation des géants. Il reste à voir si le vieil Ordre entre les différentes races de géant sera restauré, ou si une nouvelle hiérarchie remplacera l’ancienne, faisant chuter les géants des tempêtes de leur haut perchoir.



De gauche à droite : le Roi Hekaton, la Reine Neri, Mirran, Nym, et Seriss

Le Roi Hekaton et ses filles

Avant l'éclatement de l'Ordre, le roi Hekaton était incontestablement le plus puissant de tous les géants des tempêtes. Depuis Maelstrom, sa citadelle, au fond de la Mer Inviolée, il présidait sur une cour qui incluait les représentants de chaque race de géant, des puissants géants des tempêtes aux « faibles » géants des collines. Il utilisait le pouvoir du trône du Crâne de dragon – un cadeau fait par sa femme – pour maintenir les plus indisciplinés des géants dans les rangs.

Aussi longtemps qu'Hekaton a régné, la peur de la colère du roi et le respect de l'Ordre suffisait pour dissuader les géants de rang inférieur de s'élever contre lui. Mais ces dernières années, le roi Hekaton est devenu convaincu que l'âge des géants était révolu au vu de la distance croissante évidente entre les géants et leurs dieux. Annam le Père-de-tous ne répondait plus aux prières, et ses divins suivants – les dieux géant mineurs – étaient hors d'atteinte, constamment en guerre les uns contre les autres sur les plans extérieurs. Hekaton en vint à croire que les géants n'étaient plus les maitres légitimes du monde. Puis, quelques mois auparavant, la peur d'Hekaton devint réalité quand l'Ordre fut dissout. Le roi fut profondément choqué à l'idée que les géants de tempêtes puissent perdre leur statut prédominant parmi les géants. A la suite du bouleversement, il fit de son mieux pour maintenir sa cour, effrayant les géants plus faibles pour conserver leur soumission.

La femme d'Hekaton, la reine Neri, était particulièrement attachée aux petits peuples. Elle les visitait souvent avant que l'Ordre ne vole en éclat ; s'élevant hors de la mer pour les rencontrer sur les rives de la Côte des Epées. Neri exhortait souvent son époux à respecter les civilisations des petits peuples et à les laisser tranquille, à défaut de supporter l'idée de former une alliance avec eux. Hekaton, intrinsèquement méfiant à l'égard des petits peuples, ne voulait rien avoir à faire avec eux, mais il respectait le désir de sa femme de les rencontrer occasionnellement. Neri visita de temps en temps les petits peuples même après le bouleversement de l'Ordre – jusqu'au jour où elle ne revint pas d'une de ses expéditions sur les rives de la Côte des Epées. Le plus jeune frère d'Hekaton, l'imperator Uthor, commandant des garnisons du roi, trouva le corps de Neri peu de temps après sur une petite ile où il était connu qu'elle y rencontrait des humains. Il semblait clair qu'elle avait été tuée par des petites gens et Hekaton pleura pendant des jours avant de menacer de libérer sa vengeance sur le territoire côtier inconscient de ce danger. Uthor ne put pas calmer la rage de son frère, aussi il se tourna vers la princesse Serissa, la plus jeune fille du roi pour lui demander son aide. Serissa, qui partageait l'affection de sa mère pour les petits peuples et qui était pressentie pour hériter du trône de Crane de Dragon, exhorta son père d'enquêter pour trouver les coupables avant de s'en prendre à quiconque croiserait son chemin. Hekaton était sensible à l'intelligence et à la sagesse de sa fille, une fois que l'ouragan de sa colère fut passé, il entreprit donc de rechercher comment sa femme avait péri. Malheureusement pour le roi, il ne vit pas qu'il était entouré d'ennemis non seulement dans sa cour mais aussi dans sa famille.

Les graines du mécontentement dans la famille d'Hekaton avaient été semées un peu plus d'un an avant que l'Ordre n'éclate, quand le roi pressentit que ses deux filles ainées, Mirran et Nym, n'étaient pas capable de régner, et vit les signes qui pointaient Serissa, sa plus jeune fille, comme son plus digne successeur. Mirran était tempétueuse et prompte aux explosions émotionnelles et Nym son opposée, aussi froide et non aimante que la mer. Si Hekaton adorait les deux, il doutait de leur capacité à garder les géants de rang inférieur dans les rangs et il nomma donc Serissa comme son héritière désignée. Mirran et Nym respectèrent cette décision mais en furent néanmoins désappointées.

Secrètement, elles blâmèrent leur mère d'avoir persuadé leur père de les défavoriser. Leur reproche était, en fait, infondé ; La reine Neri avait en réalité averti son mari contre le fait de faire une telle annonce. Mirran et Nym écumaient de rage mais étaient trop terrifiées par leur père pour faire quoique ce soit, jusqu'à ce qu'une arrivante récente au Maelstrom, nommée Iymrith, ne se fraye un chemin jusqu'à la cour d'Hekaton et ne les pousse à l'action.

Les deux sœurs ainées, agissant sous l'influence des conseils de Iymrith, sont responsables et de la mort de Neri et de la disparition d'Hekaton. Mirran et Nym prirent leur revanche sur Neri en complotant – avec l'aide d'Iymrith – pour la faire assassiner. Puis elles pressèrent leur père de chasser les petites gens qui avaient tué leur mère et l'abreuvèrent de fausses informations sur les agissements et locations des assassins, pour mettre le roi en péril et le faire disparaitre. Suite à la disparition d'Hekaton, le tourment envahit sa cour. Après à peine un mois à attendre son retour, Serissa réclama à contrecœur le trône de son père sous la pression de l'imperator Uthor.

Mirran et Nym

La fille ainée du roi Hekaton, Mirran, est une enfant gâtée avec la puissance et l'imprévisibilité d'un typhon. Elle convoite le pouvoir du trône de Crâne de dragon dont elle pense qu'il lui revient de droit. Elle est en colère contre ses parents d'avoir désigné Serissa comme héritière du trône et a fait ses propres plans. Mirran croit qu'elle est destinée à régner et qu'elle a vu des signes qui renforcent sa croyance. Lorsqu'elle revendiquera le trône, Mirran s'attend à ce que tous les autres géants s'agenouillent devant elle. Elle prévoit d'utiliser son nouveau pouvoir pour restaurer l'ancien empire d'Ostoria, en balayant les villes et royaumes des petits peuples.

Si Mirran est le vent violent d'une tempête océanique, alors Nym est le courant sous-marin. La seconde fille du roi Hekaton est froide est calculatrice. Elle s'est toujours sentie négligée par ses parents, en partie car Mirran était très demandeuse et Serissa si jeune. En vérité, le roi Hekaton et la reine Neri aimaient Nym autant que les deux autres mais ils la trouvaient distante et difficile à satisfaire. Nym veut que Mirran s'empare du trône puis lorsque cela sera le cas et que Mirran se fera des ennemis à chaque tournant, prouvant qu'elle est inapte à gouverner, Nym prévoit de la supplanter. Elle a vu des présages qui supportent son désir de pouvoir. Contrairement à sa tempétueuse sœur ainée, Nym est inquiète à propos des conséquences de la dissolution de l'Ordre. Néanmoins, Iymrith l'a convaincue qu'elle a un important destin à accomplir et que les dieux la récompenseront si elle provoque le retour d'Ostoria.

Serissa

A la disparition du roi Hekaton, La princesse Serissa se retrouva propulsée au pouvoir. Incapable de trouver son père et craignant qu'il ne soit mort, Serissa constate que son influence politique s'évapore rapidement. De nombreux seigneurs géants, autrefois sous la coupe de son père, ont abandonné sa cour et entrepris d'impressionner les dieux d'une manière qui pourrait détruire les civilisations des petits peuples. Serissa craint que la guerre entre les six races de géants, alors qu'elles s'efforcent de se surpasser entre elles, puisse rallumer l'ancien conflit entre les géants et les dragons. La princesse régente sait que ses sœurs ainées la détestent et l'envient mais il ne lui est jamais venu à l'esprit qu'elles étaient impliquées dans la mort de sa mère ou dans le kidnapping de son père. Hormis Iymrith et son oncle Uthor, il y a peu de géants en qui Serissa sent qu'elle peut avoir confiance.

Hekaton a laissé un Régalia nommé le sceptre de Korolnor, un objet magique qui permet à son porteur d'activer les pouvoirs du trône du Crâne de Dragon. Conformément au souhait de son père, Serissa a revendiqué le sceptre et le trône. Même avec la magie du trône et du sceptre, elle se sent à la dérive. Serissa veut se rapprocher du petit peuple pour qu'il l'aide à trouver son père car elle sait que, malgré sa taille, il est capable de grands actes d'héroïsme. Mais Iymrith et Uthor lui ont conseillé de se tenir à l'écart. Uthor croit (à tort) qu'une alliance avec le petit peuple augmenterait la colère d'Annam le Père-de-tous, quant à Iymrith elle veut que les géants et le petit peuple s'entretuent.

Serissa accorde de la valeur aux recommandations de ses conseillers mais elle a sa propre vision des choses. Elle veut suivre sa foi – et celle de sa mère – dans la protection du petit peuple, aussi elle attend de trouver une opportunité d'utiliser les petites gens pour trouver son père dont elle pense qu'il aura le pouvoir de remettre de l'ordre à la situation. Elle espère recevoir un signe cosmique pour valider ses croyances mais le temps n'est pas de son côté.



De Gauche à droite : Iymrith, le Chef Guh, Thane Kayalithica

IYmrith

Iymrith est une ancienne dragonne bleue qui peut prendre la forme d'une géante des tempêtes. Sous ce déguisement, elle a infiltré la cour d'Hekaton. Tout en cachant ses motifs et sa vraie nature aux géants, Iymrith donne ses conseils à la princesse Serissa et dans le même temps alimente secrètement la colère et la jalousie des sœurs ainées de Serissa, avec le but ultime d'entrainer les géants dans une guerre avec les petits peuples. La dragonne veut aussi dérober aux géants des tempêtes le trône du Crâne de Dragon pour l'ajouter à son trésor.

La dragonne déguisée a mis Mirran et Nym en contact avec des représentants de Slarkrethel, un kraken légendaire qui hante la Mer Inviolée (Trackless sea). Ces petites gens appartiennent à une société secrète mais répandue nommée la Société du Kraken. Utilisant les informations que leur donnèrent les deux sœurs des tempêtes maléfiques, La Société du Kraken planifia l'embuscade et le meurtre de la reine Neri. Iymrith fit alors courir des rumeurs à la cour des géants indiquant que la reine avait été tuée par l'Alliance des Seigneurs, une confédération de cités et de colonies peuplées par les petits peuples et éparpillés dans le Nord. L'Alliance des Seigneurs est une des plus grandes menaces pour les dragons en Faerûn, aussi Iymrith est désireuse de les détruire.

Les Seigneurs Géants

Convaincus que le roi Hekaton est mort ou tout du moins hors-jeu, cinq seigneurs géants se sont déchainés à travers le monde pour remodeler l'Ordre à travers leurs actes, chacun espérant être élevé par les dieux au pinacle de la race des géants.

Chef Guh

Guh, une gloutonne, chef des géants des collines, s'est installée dans une énorme carrière dans les collines au nord-est des Champs Dorés dans la Vallée Centrale de Dessarin. Confortablement logée dans sa tanière, Guh a ordonné à ses époux de lui ramener toute la nourriture qu'ils peuvent porter. Son plan est de manger tout ce qu'ils peuvent lui apporter afin de grossir à une taille immense. Lorsqu'elle deviendra la plus large des géants dans le monde, Guh est persuadée que les dieux la récompenseront et élèveront les géants des collines au sommet de l'Ordre. Guh a passé les quatre derniers mois à se goinfrer pendant que les fermes, ranchs et vergers proches étaient pillés. Non contents de la quantité de nourriture amassée jusqu'alors, les compagnons de Guh se déplacent pour attaquer les colonies voisines et piller leurs champs et leurs entrepôts.

Thane Kayalithica

Après avoir quitté la cour d'Hekaton, Kayalithica, une impénétrable duchesse géante des pierres, se retira dans son sanctuaire-canyon à la Crevasse de la Pierre-morte. Là, dans les halls sacrés, elle espérait élever son peuple au sommet de l'Ordre en étant la première à trouver l'inspiration divine. La Crevasse de la Pierre-morte est cachée sous les Pics Gris, à l'est du val de Delimbiyr et de la Haute-Forêt, et au nord-est des camps miniers de Llorkh. Après des semaines de méditation, Kayalithica conclut que le petit peuple avait corrompu les rêves des géants en construisant leurs colonies sur les os de l'ancienne Ostoria. Elle compte nettoyer la terre de leur « saleté », restaurant ainsi le « Monde des rêves » à son juste état. Les géants des pierres de Kayalithica sont sortis de la Crevasse de la Pierre-morte pour détruire les œuvres des humains, nains et Elfes, puis revenir graver leurs exploits dans la pierre pour que les dieux les voient et les admirent.

Jarl Storvald

Storvald, un fier et aventureux jarl géant du givre, voyagea aux confins de la Mer des Glaces Flottantes pour récupérer Svardborg, la maison ancestrale de sa lignée. Il trouva un nid d'œufs de dragons blancs à l'intérieur de la forteresse-Iceberg et réussit à asservir une paire de dragons blancs en gardant les œufs en otage.

Quelques mois plus tard, il libéra également de gigantesques navires de la glace et envoya des raids de géants pour attaquer les plus petits navires et piller leur cargaison mais aussi pour piller le bois sur le continent afin de réparer les navires endommagés et les lodges de Svardborg.

Storvald a des souvenirs d'enfance d'une légende à propos de la « Glace qui ne fond jamais » - un puissant anneau d'or givré qui peut geler les océans et ensevelir le monde sous des montagnes de neige. Le petit peuple connait cet artefact par un autre nom « l'Anneau de l'Hiver ». L'anneau, qui garantit l'immortalité à son porteur, a été vu pour la dernière fois en possession d'un aventurier humain (et membre des Ménestrels) nommé Artus Cimber. Guidé par des runes magiques de pistage, Storvald prévoit de trouver l'anneau et d'instaurer l'âge de la glace sans fin, assurant ainsi sa place au sommet de l'Ordre. Storvald s'est procuré une goutte de sang de Cimber grâce à un magicien Zhentarim nommé Nilraun, et l'a utilisé pour renforcer le pouvoir de ses runes. Ce que Storvald ne sait

pas, c'est que les runes ne dirigent pas les géants du givre vers Artus Cimber mais vers d'autres proches qui ont le même sang – les parents vivants d'Artus-, la plupart d'entre eux ne sachant pas où l'Anneau de l'Hiver se trouve.



De gauche à droite : Jarl Storvald, le Duc Zalto, la Comtesse Sansuri

Le Duc Zalto

Zalto, un duc géant du feu, croit qu'il peut devenir le maitre de tous les géants en abattant leurs anciens ennemis : les dragons. Le duc Zalto a envoyé ses sbires trouver et déterrer les fragments d'un colosse tueur de dragons nommé le Vonindod (« Titan de la mort »). Des morceaux ont été perdus au combat tandis que le reste a été démantelé à la fin de la guerre ancienne entre les géants et les dragons. Une fois toutes les pièces trouvées, Zalto prévoit de reforger le Vonindod et de le déchainer sur le monde. Sous les Cimes de Glace il y a une ancienne forge des géants du feu nommée Mâchefer.

Malheureusement pour Zalto, les forges de Mâchefer ne sont pas suffisamment chaudes pour réparer le colosse. Le duc vaillant prévoit de voler Maegera, le feu primordial enfermé à Gauntlgrym, la ville-forteresse souterraine des nains, et de le sceller dans les forges d'adamantium de Mâchefer. Les nains utilisent Maegera pour chauffer leurs propres forges. Hésitant à prendre d'assaut la forteresse naine, Zalto a rencontré les représentants des Elfes noirs (Drow) de la maison Xorlarrin, qui connaissent bien la disposition de Gauntlgrym. Avec leur aide, le duc géant du feu prévoit d'emprisonner Maegera dans une flasque de fer et de transporter le primordial à Mâchefer – Un objectif plus facile à imaginer qu'à accomplir.

Comtesse Sansuri

Sansuri, une vaniteuse comtesse géante des nuages, est un des quelques nobles géants des nuages qui ont quitté leur château-nuage pour sillonner la Côte des Epées actuelle à la recherche de trésors perdus depuis longtemps sur les champs de bataille d'Ostoria. Comme les archéologues, ils cherchent à découvrir les secrets du passé et à retrouver des reliques de leur ancienne histoire pour impressionner les dieux. Sansuri, une puissante magicienne, est à la recherche de quelque chose de plus : un trésor perdu de la magie des dragons caché par ses ancêtres. Une fois que les dragons des nuages auront délogé les dragons des tempêtes de leur pinacle, elle prévoit d'utiliser sa nouvelle magie pour détruire ses rivaux et la cour d'Hekaton. Mais la comtesse est actuellement insatisfaite parce que sa recherche pour la relique perdue ne se passe pas aussi bien que prévu. Frustrée, Sansuri a utilisé sa puissante magie et sa ruse pour capturer un dragon de bronze nommé Felgolos. Elle torture le dragon pour obtenir des informations. Les terribles cris de douleur du dragon peuvent être entendus provenant du château-nuage de Sansuri à des kilomètres à la ronde.

Les Factions du Nord

Les complots des géants ont de profondes conséquences sur la Frontière Sauvage et les peuples qui y vivent. Les châteaux des géants des nuages ont été vus volants au-dessus de leurs têtes, projetant une ombre menaçante sur les colonies du Nord. Des fermes et des convois ont été attaqués. Les géants du givre ont commencé à terroriser la Côte des Epées. Des organisations variées du Nord sont, à juste titre, concernées par les évènements, et certaines ont un important rôle à jouer dans les évènements à venir.

Créer de Nouveaux Seigneurs Géants
Cette aventure se concentre sur les machinations de quelques seigneurs géants, mais ils ne sont pas les seuls géants maléfiques en lice pour la gloire et l'admiration de leurs dieux. D'autres seigneurs géants pourraient être engagés dans des complots répugnants dans le Nord. Voici quelques exemples de seigneurs que vous pourriez créer:

- Un sorcier géant des nuages prévoyant de lancer un sort apocalyptique en utilisant une grosse pierre d'obsidienne appelée pierre de nuit (voir chapitre 1) comme composant matériel.
- Une duchesse géante du feu payant des seigneurs de la guerre hobgobelins pour raser les colonies du nord.
- Un jarl géant de givre utilisant un orbe de dragon pour attirer des dragons à abattre vers sa forteresse de glace.
- Un géant de pierre qui essaie de réveiller la tarrasque, qui sommeille dans l'Outreterre.
- Un chef géant des collines avec un bandeau intellectuel effectuant des rituels qui peuvent transformer les gens en porcs.

Les Ménestrels

Les Ménestrels sont des lanceurs de sorts et des espions qui s'opposent secrètement à l'abus de pouvoir, de magie, ou autre type d'abus. Travaillant seuls ou en petites cellules, ils recueillent des informations à travers Faerûn, identifient les dynamiques politiques de chaque région, et aident les pauvres, les faibles et les oppressés, n'agissant ouvertement qu'en derniers recours.

Les Ménestrels ont été des instruments de la défaite de Tiamat et de la fin de la tyrannie des dragons et, au vu des rapports sur les attaques croissantes des géants, ils les voient comme une menace émergente dans le Nord. Les Ménestrels ne savent pas pourquoi les géants sont tous devenus si actifs, ou ce qu'est leur objectif final. Si aucune ville majeure n'a actuellement été attaquée les Ménestrels s'attendent à ce que la situation évolue. Les Ménestrels sont donc désireux de recruter des aventuriers pour les aider à combattre la menace des géants.

L'Alliance des Seigneurs

Diverses cités du Nord se sont alliées sous la bannière de l'Alliance des Seigneurs, une coalition instable qui élimine pro activement les menaces communes à leur sécurité et à leur prospérité. Les chefs de l'alliance ont souvent des contentieux, recherchant l'honneur et la gloire avant tout pour eux-mêmes et leurs seigneurs respectueux. Les représentants clés de l'Alliance des Seigneurs sont le sage Seigneur Dagult Pasdebraise de Padhiver, la resplendissante Dame Laeral Maindargent d'Eauprofonde, le sérieux Seigneur Taern Lamecriante de Lunargent , et l'opiniâtre Reine Dagnabbet Bellebarbe, de Castelmithral.

Avec l'aide d'aventuriers, l'Alliance des Seigneurs a contrecarré les plans de Tiamat et de ses dragons. Les membres de l'alliance ne laisseront pas les géants écraser leurs territoires et piller leurs fermes, ils ont fait appel à des aventuriers de tous types pour attaquer et tuer les géants à vue, promettant une récompense de 200 à 500 pièces d'or pour chaque tête de géant qui leur sera amenée. Les leaders de l'alliance ne savent pas encore que certaines rumeurs accusent l'Alliance des Seigneurs d'être la responsable de la disparition du roi Hekaton. Quand l'alliance apprendra cela, ses leaders enquêteront discrètement sur la véracité de ces dires tout en les démentant publiquement.

L'Enclave d'Émeraude

L'Enclave d'Emeraude est un groupe de survivalistes des régions sauvages qui préservent l'ordre naturel en déracinant les menaces non naturelles. Ils luttent pour que la civilisation et la nature sauvage ne s'entretuent pas et ils aident les autres à survivre aux périls naturels de la Frontière Sauvage.

Comme les observations de géants devenaient de plus en plus régulières, les membres de l'Enclave d'Emeraude commencèrent à réaliser que quelque chose se tramait. Géants des collines dévastant de vastes étendues de forêt, géants des pierres traversant des propriétés, géants du givre mettant en danger des cols de montagnes et géants du feu rassemblant des esclaves et enflammant des prairies et des forêts, ont provoqué la colère de l'Enclave.

L'Ordre du Gantelet

Les membres de l'Ordre du Gantelet recherchent à protéger les autres de la déprédation du mal. Plaçant leur foi en des déités comme Thorm, Heaume et Tyr, ils brandissent la force de leur foi, leur cœur et de leurs armes

pour lutter contre le mal. Des chevaliers de l'ordre et leurs fidèles écuyers peuvent être vus dans le Nord, collectant des informations sur les géants, recherchant leurs repères et aidant à la défense des citées.

Le Zentarim

Le Zhentarim aussi connu comme le « Réseau Noir » est un réseau d'agents sans scrupules qui cherche à étendre son influence et son pouvoir dans le Nord. Si le visage public de l'organisation apparait comme bienveillant, offrant les meilleurs mercenaires que l'argent peut acheter, ses membres désirent ardemment la richesse et le pouvoir personnel. Les aventuriers alliés avec le Zhentarim recherchent le profil où ils le trouvent, que ce soit en aidant ou en combattant les géants.

Le Réseau Noir a des espions et des agents dans toutes les villes majeures du Nord et il ne souhaite pas voir son emprise détruite par des géants déchainés. Tout en s'efforçant de protéger ses biens, le Zhentarim veut aussi comprendre les motivations des géants. Les leaders du Réseau Noir sont ouverts à la possibilité d'établir des relations commerciales avec les géants ou à les soudoyer, si nécessaire, pour s'assurer de leur propre fortune et prospérité.

Parallèlement, le Zhentarim fait du profit en vendant les services de mercenaires à ceux qui ne peuvent se défendre eux-mêmes.

La Société du Kraken

Loin d'être une faction bienveillante, la société du Kraken est un groupe d'espions, de contrebandiers, d'esclavagistes et d'assassins. Seuls les leaders de la société du Kraken savent que le fondateur de l'organisation est Slarkrethel, un kraken pratiquant la magie qui vit dans les profondeurs de la Mer Inviolée.

Les krakens sont des créations oubliées des dieux, laissés après une guerre cosmique qui eut lieu à l'émergence du monde civilisé. Ancien au-delà des souvenirs, Slarkrethel aspire à rejoindre ses créateurs dans les cieux. Durant des dizaines de milliers d'années, le Kraken a cherché sans relâche un chemin vers son ascendance divine. Parallèlement, il a étendu ses tentacules à travers Faerûn, affaiblissant les puissances qui pouvaient potentiellement le menacer.

L'adoration de Slarkrethel démarra il y a des centaines d'années aux Roches Pourpres. Les humains qui habitent ces îles jettent leurs enfants à la mer dans le cadre d'un rituel pour apaiser Slarkrethel. Ces enfants sacrifiés reviennent dans leur village des années plus tard, adultes mais avec des malformations évidentes de poisson. Quand ils atteignent la fin de la vie naturelle de leur espèce, ils retournent à la mer rejoindre leur effroyable maitre. Hormis cela, les habitants des Roches Pourpres ont des vies tranquilles, inconscients du vaste réseau d'espionnage du Kraken sur le continent.

L'organisation de la société du Kraken n'est pas née aux Roches Pourpres mais dans les citées du Nord. Les capacités psychiques du Kraken sont si grandes qu'il peut atteindre des créatures sur l'ensemble des terres de la Côte des Epées. Au fil des années, il a attiré télépathiquement des exilés, des bannis, et des âmes perdues à son organisation avec la promesse d'une vie meilleure. Ses agents sont maléfiques et cupides. Quand ils ne sont pas à la recherche d'informations pour le Kraken, ils restent dans l'ombre et pratiquent des activités convenant à leur nature maléfique. Slarkrethel était déjà vieux quand les géants et les dragons rentrèrent en guerre il y a quarante mille ans et l'objectif du Kraken est de raviver cette guerre et détruire les cités de la Côte des Epées dans le processus. Quand Iymrith a contacté ses agents pour solliciter leur aide, Slarkrethel a ordonné à ses dévots de contenter le dragon en capturant Hekaton, le roi des géants des tempêtes, après avoir tué sa reine. Iymrith veut qu'Hekaton reste en vie pour qu'il puisse le « ressusciter » et en demander une rançon si ses plans étaient découverts.

Un mage, également capitaine de navire, de la société du Kraken, nommé Tholtz Daguenoire a transformé son bateau, le *Morkoth*, en une prison flottante. Le roi Hekaton y est enchainé, incapable de s'échapper sans aide. Le bateau fait le tour des iles de la Mer Inviolée, loin des regards indiscrets.

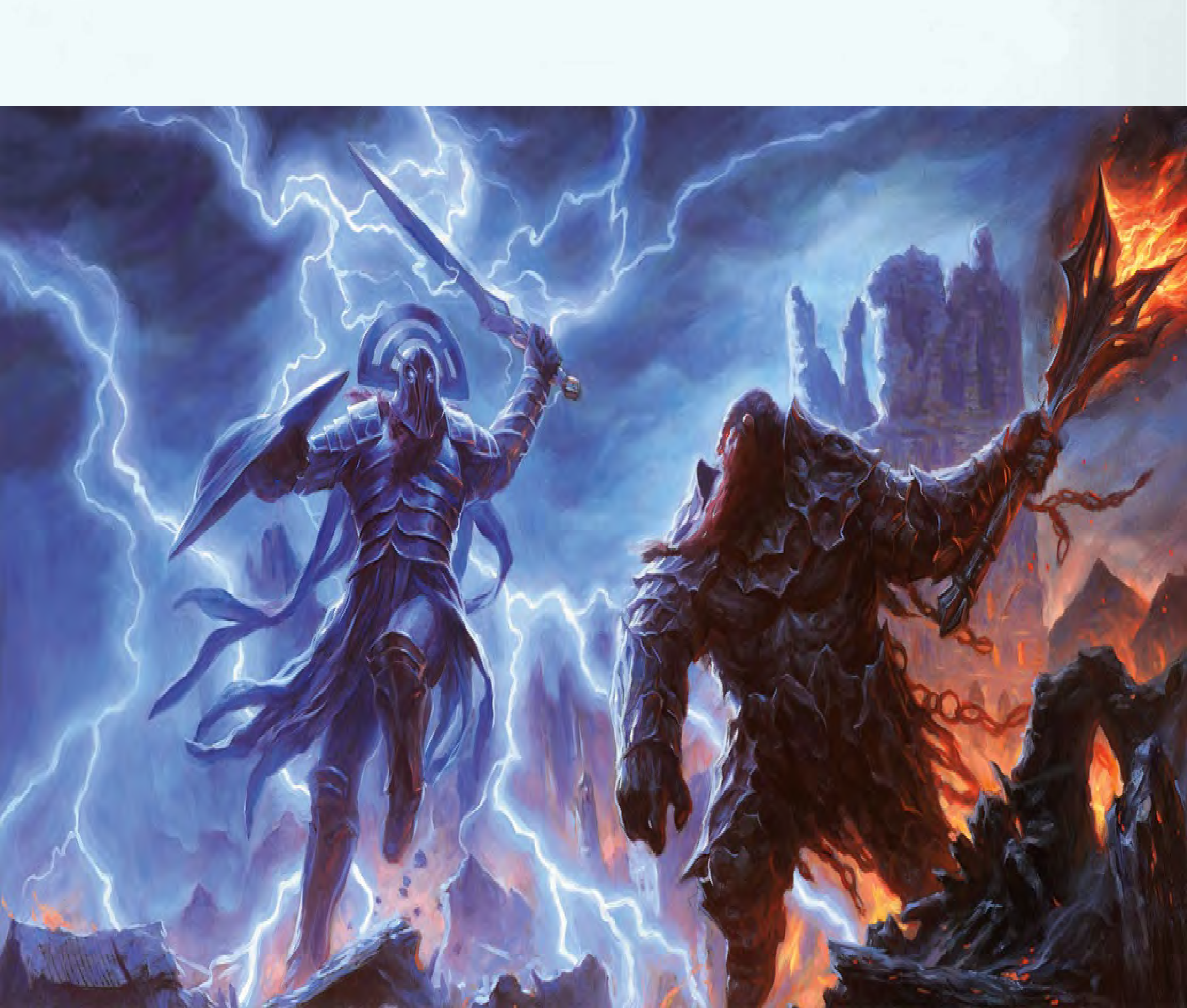
Dix Jours et le Rôle des Années

Dans le cadre des Royaumes oubliés, une semaine dure dix jours et est appelée une Dizaine. Il y a trois jours par mois et douze mois par an. Pour plus d'informations sur le calendrier des Royaumes Oubliés, voir l'encadré "Le Calendrier de Harptos" dans le chapitre 1 du Guide du Maître du Donjon.

Cette aventure ne se déroule pas à un moment précis, mais devrait avoir lieu quelque temps après 1485 CV, l'année de la vengeance des nains de fer, au cours de laquelle une horde de minerais a fait la guerre au Nord avant d'être repoussée dans les montagnes. Ce conflit est appelé dans cette aventure la guerre des marches d'argent. Les années qui suivent l'année de la vengeance du nain de fer ont des noms tout aussi colorés:

1486 CV, l'année des manuscrits de la montagne du Nether
1487 CV, l'année du triomphe des seigneurs runiques
1488 CV, l'année de la renaissance des nains

1489 CV, l'année de la princesse guerrière
1490 CV, l'année du retour du marcheur d'étoiles
1491 CV, l'année de la sorcière écarlate
1492 CV, l'année de navigation des trois navires
1493 CV, l'année des dragons violets



Mener l'Aventure

Pour mener cette aventure vous aurez besoin de la cinquième édition du *Manuel des Joueurs* et du *Guide du Maître du Donjon*. Prenez quelques minutes pour relire la section sur les géants du *Manuel des Monstres* puisqu'elle contient d'importantes informations sur les géants. Le *Guide des Aventuriers de la Côte des Épées*, bien qu'il ne soit pas requis de le lire, peut vous procurer des informations complémentaires sur la Côte des Epées et le Nord qui peuvent vous aider à étoffer la trame de l'aventure. Il présente aussi de nouveaux historiques de personnages qui s'adaptent bien à cette aventure.

Le *Manuel des Monstres* contient des blocs de statistiques pour la plupart des monstres et des PNJ rencontrés dans cette aventure. Quand un nom de monstre apparait en caractère gras, ce visuel vous montre que vous pouvez trouver le bloc de statistique du monstre dans le *Manuel des Monstres*. Les descriptions et les blocs de statistiques des nouveaux monstres sont dans l'annexe C. Si un bloc de statistique est dans l'annexe C, cela sera indiqué dans le texte de l'aventure. Cette annexe vous procurera également des nouvelles actions et traits optionnels pour les géants du *Manuel des Monstres* – options que vous êtes libres d'utiliser ou d'ignorer quand vous menez cette aventure.

Les sorts et les objets non magiques ou équipements mentionnés dans l'aventure sont décrits dans le *Manuel des Joueurs*. Les objets magiques sont décrits dans le *Guide du Maître du Donjon*, hormis si le texte de l'aventure vous dirige vers des descriptions d'objets dans l'annexe B.

Quand un texte apparait dans le livre sous cette forme, cela signifie qu'il doit être lu aux joueurs quand leur personnage arrive pour la première fois à cet endroit ou selon une circonstance spécifique, comme décrit dans le texte.

Synopsis de l'aventure

Vous trouverez dans la rubrique « Information annexes » un organigramme de l'aventure qui illustre les différents évènements de l'aventure. Il montre aussi le niveau pour lequel chaque chapitre est conçu.

L'aventure démarre par le chapitre 1. Les aventuriers arrivent au village fortifié de Pierrenuit, peu de temps après une attaque de géant. Après avoir sécurisé le village, les personnages localisent plusieurs villageois disparus dans des galeries de grottes infestées de monstres au nord du village. Le chapitre se conclut avec le sauvetage des villageois par les personnages qui se voient confier une quête qui les amène dans un de ces trois endroits : Bryn Shander, Champs Dorés ou Trois Sangliers. Zephyros, un géant des nuages amical, leur propose de les transporter vers leur destination grâce à sa tour volante. En route, les personnages repoussent un groupe de cultistes maléfiques de l'air de même qu'un groupe que l'alliance des seigneurs a envoyé l'attaquer en considérant, par méprise, Zephyros comme une menace. Après avoir déposé les personnages à la destination souhaitée, Zephyros fait ses adieux au groupe et prend congés.

Au chapitre 2, les personnages défendent Bryn Shander, Champs Dorés ou Trois Sangliers contre une attaque de géant. Les quêtes qu'ils obtiennent à la fin de la bataille les amènent à explorer plus encore la Frontière Sauvage. Les personnages finiront par y rencontrer un autre géant amical, un aventureux géant du givre nommé Harshnag. Ces évènements sont décrits dans le chapitre 3.

Au chapitre 4, Harshnag les guide dans un temple souterrain sous l'Épine Dorsale du Monde, pour qu'ils consultent un oracle divin. L'oracle demande aux aventuriers de retrouver des reliques enfouies sous les monts ancestraux d'Uthgardt éparpillés dans le Nord. Si les aventuriers réussissent la quête de l'oracle il leur dit ce qui doit être fait pour en finir avec la menace des géants. Alors que les personnages quittent le temple Iymrith apparait et les attaque. Harshnag retient l'ancien dragon bleu pendant que les aventuriers s'échappent avec ou sans l'aide de mystérieux cultistes du dragon et de leur dirigeable.

Le chapitre 5 à 9 décrit les repaires des cinq seigneurs géants menaçant le Nord. Les joueurs choisissent quel seigneur géant ils souhaitent combattre. Ce maléfique géant détient une conque de téléportation dont les personnages ont besoin pour rejoindre Maelstrom, un bastion des géants des tempêtes dans les profondeurs de la Mer Inviolée. Le chapitre 10 décrit la cour politiquement agitée des géants des tempêtes et les défis auxquels fait face l'actuelle souveraine, la princesse Serissa.

Si les personnages gagnent la confiance de Serissa, elle leur demande de trouver son père, le roi Hekaton. La recherche d'Hekaton est menée dans le chapitre 11. Une fois libéré de ses chaines, il rejoindra le groupe pour combattre le dragon Iymrith dans le chapitre 12. Si Hekaton survit à cette bataille finale, il reprend son trône. Sinon, sa fille Serissa devient la reine. Dans les deux cas, les géants des tempêtes concluent une alliance avec le petit peuple contre les ennemis des géants : les dragons. Cet acte pourrait être suffisant pour restaurer l'Ordre comme il était, ou le futur de l'Ordre peut rester ouvert dans votre campagne. Une fois

qu'Iymrith est vaincue, les géants des tempêtes sont ravis de laisser les personnages finir de s'occuper des quatre géants maléfiques restants s'ils le souhaitent.

Le Tonnerre du Roi des Tempêtes n'est pas une course « contre la montre », ce qui signifie que les personnages ne sont pas sous la pression d'en finir rapidement avec la menace des géants. Les complots des seigneurs géants se déroulent sur des mois ce qui laisse aux personnages le temps d'explorer le Nord, voyager de lieux en lieux, et avoir leurs propres distractions.

Certains joueurs pourraient ressentir une urgence et coller à l'histoire principale autant que possible, ignorant ainsi de nombreux éléments de l'aventure. D'autres pourraient préférer suivre des fils qui les éloignent de l'histoire principale, espérant mener l'aventure dans d'intéressantes nouvelles directions. L'aventure permet une bonne quantité de préoccupations. Si vous commencez à penser que le groupe s'éloigne trop de l'intrigue principale, vous pouvez utiliser Harshnag (voir le chapitre 3) pour aider les personnages à revenir à l'histoire principale. Vous pouvez aussi faire rencontrer aux personnages les membres de factions (voir le paragraphe « Les Factions dans le Nord ») qui peuvent à un moment donné ramener une notion d'urgence et guider les personnages dans la bonne direction.

Démarrer au Niveau 5

Vous pouvez démarrer l'aventure avec des personnages de niveau 5 en sautant le chapitre 1 et en démarrant directement dans une des trois cités décrites au chapitre 2. L'annexe A suggère comment vous pouvez faire les transitions pour les personnages vers le chapitre 2 du Tonnerre du Roi des Tempêtes depuis l'aventure de D&D Kit d'initiation ou d'autres aventures de D&D.

La Montée en Niveau des Personnages

Plutôt que de gagner des points d'expérience, cette aventure suppose que les personnages gagnent des niveaux en accomplissant certains objectifs. A la fin de chaque chapitre est indiqué sous quelles circonstances les personnages gagnent un niveau. L'organigramme de l'aventure montre à quel niveau sont les aventuriers lorsqu'ils démarrent le chapitre. Une fois qu'ils atteignent le niveau 9, ils n'avancent pas jusqu'au niveau 10 tant qu'ils n'ont pas accompli les objectifs des deux chapitres 10 et 11. Bien sûr vous pouvez ignorer ces étapes et comptabiliser les PX.

Rencontres Mortelles

De nombreuses rencontres dans l'aventure sont intentionnellement mortelles. Elles testent la capacité des joueurs à prendre des décisions intelligentes et avisées sous la pression. Une rencontre mortelle peut être la seule que les personnages auront sur une journée (en supposant que le groupe est à son plein potentiel), ou elle peut être si écrasante que les joueurs sont supposés éviter le combat à tout prix.

Une « Mort Totale du Groupe » (MTG) où l'ensemble du groupe est tué, n'implique pas forcément la fin de la campagne. Les géants et d'autres créatures intelligentes recherchent à faire des prisonniers. La première fois qu'un TPK arrive, vous pouvez choisir de sauver miraculeusement les personnages qui se réveillent comme prisonniers avec 1 point de vie chacun. Donnez-leur toutes leurs chances pour qu'ils puissent s'échapper. Si nécessaire, utilisez des PNJs comme Zephyros, le géant des nuages du chapitre 1, pour les aider à s'évader. Avec de la chance, les joueurs retiendront les leçons de leur échec et prendront garde à ne pas refaire les mêmes erreurs.

Trésors

Le Tonnerre du Roi des Tempêtes contient un généreux nombre de trésors. Ce chapitre vous procure une aide pour gérer certains types de trésors trouvés dans l'aventure.

Nombre Aléatoire de Pièces

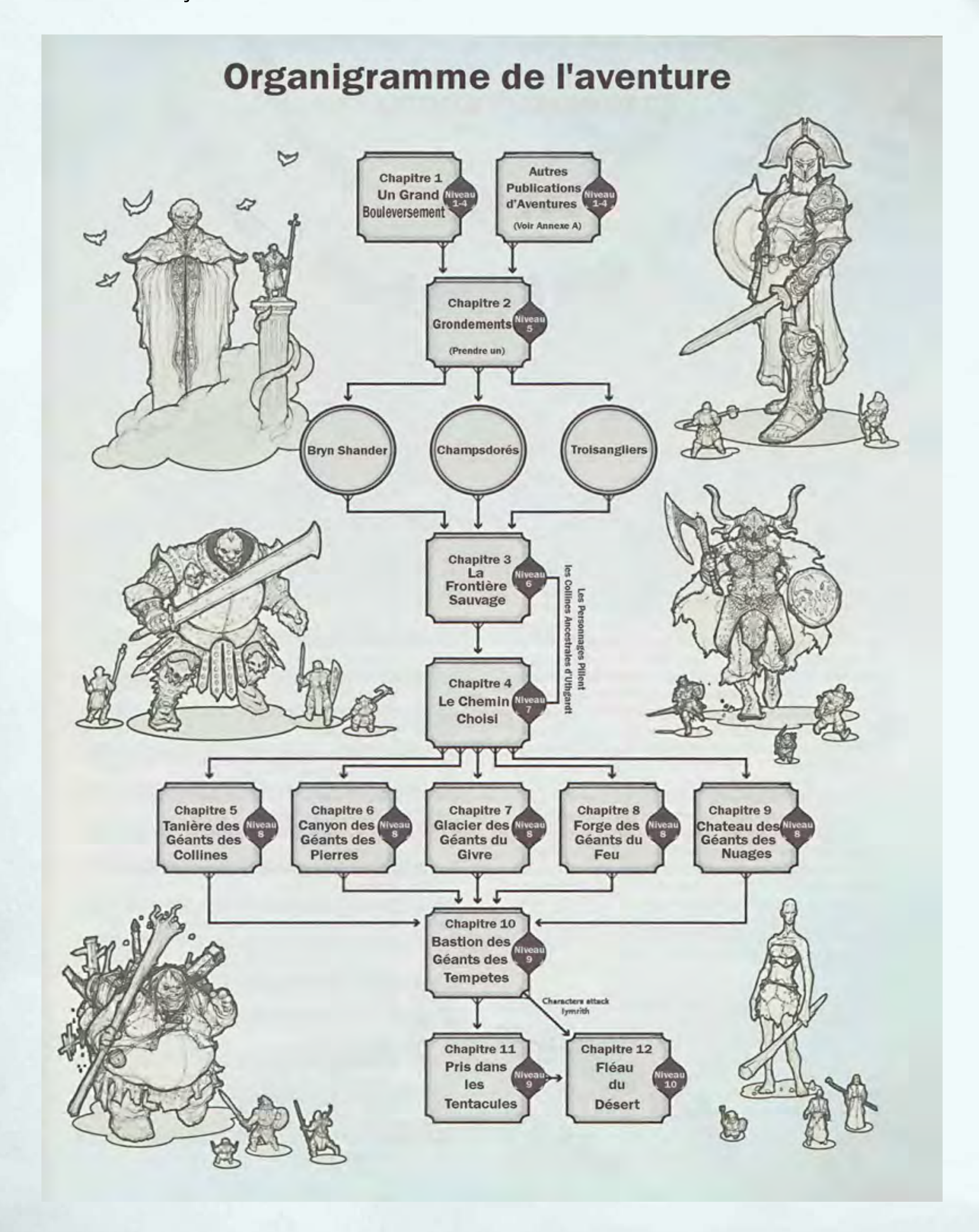
Le nombre de pièces de monnaie trouvé sur une créature est souvent représenté par un nombre et type de dé et un multiplicateur. Par exemple, un géant peut avoir 3d6 x 100 PO dans son sac. Pour déterminer le nombre de pièces dans le sac, jetez 3d6 et multipliez le résultat par 100, vous aurez un nombre entre 300 et 1800. Au lieu de jeter le dé pour déterminer le nombre vous pouvez aussi prendre un montant qui se trouve entre la valeur minimale et maximale. Si les personnages ont déjà plus de butin qu'ils ne savent quoi en faire, prenez le minimum. S'ils semblent avoir peu de trésors, prenez la moyenne (dans l'exemple 1 000 PO) ou le maximum.

Objets Magiques Aléatoires

Parfois un trésor contient un ou plusieurs objets magiques déterminés en jetant un dé sur la table des trésors dans le chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon. Pour déterminer

un objet magique de façon aléatoire, lancez un dé 100 (ou demandez à un joueur de le faire) et consultez la table dédiée dans le Guide du Maître du Donjon.

Si vos joueurs ont une « Liste de souhaits » d'objets magiques, ou que vous pensez qu'un objet magique particulier peut être utile au groupe, vous pouvez ne pas jeter le dé et sélectionner un objet dans la table. Par exemple, si les personnages trouvent un objet magique de la table B, et que le groupe est léger en objet magique permettant de respirer sous l'eau pour le chapitre 10, vous pouvez décider que l'objet est une potion de respiration aquatique ou un manteau de la raie Manta, les deux apparaissant dans la liste des objets magiques de la table B dans le Guide du Maître du Donjon.



La Taille des Trésors des Géants

Tout au long de l'aventure sont disséminés des objets d'art crées à l'échelle des géants, incluant des gemmes de taille géante, des vêtements et des éléments de décoration. Si ces pièces d'art sont souvent d'une bonne valeur, leur taille et leur poids les rend difficile à transporter. Les personnages devront décider eux-mêmes si le trouble causé pour les transporter en vaut la peine. Si les personnages deviennent trop avides, utilisez les règles d'encombrement du Manuel des Joueurs pour déterminer ce qu'ils peuvent raisonnablement porter.

Les Sacs de Géant

En complément des trésors, les géants possèdent souvent des objets banals qu'ils portent dans des sacs de cuir ou qu'ils stockent dans de vieux coffres. Quand les personnages fouillent les corps ou pillent le butin d'un géant, prenez quelques objets, ou lancez aléatoirement les dés, dans la table des « Objets dans un sac de géant ». Les objets qui ne sont pas de taille géante sont dimensionnés pour un personnage de taille petite et moyenne.

Les Objets dans un Sac de Géant

d100	Objet
01-02	Hachette (utilisée comme hachoir à main)
03-04	Casque de métal cabossé (utilisé comme un bol)
05-06	Morceau de fromage moisi et puant
07-08	Manteau rapiécé de taille géante (laine ou peau)
09-10	Peigne de taille géante en os
11-12	Marmite en fer
13-14	Corne à boire de taille géante
15-16	Couteau à dépecer de taille géante
17-18	Cuissot de viande
19-20	Fourrure miteuse
21-22	Petit sacs de sel
23-24	Paire de vieilles sandales de taille géante
25-26	Gourde d'eau en peau de taille géante (pleine)
27-28	Tonneau de bière (à moitié plein)
29-30	30 m de corde de chanvre liée à un sceau en bois

d100	Objet
31-32	15 m de chaines
33-34	1d6 crânes d'humanoïdes
35-36	Sac de champignons séchés
37-38	Bobine de corde de chanvre de 50 m
39-40	Pierre tombale
41-42	1d6 de truite séchée
43-44	Bouclier en acier cabossé
45-46	Rame en bois
47-48	Baril en bois vide
49-50	Collier de taille géante fait d'os (colline), de perles en pierre (pierre), de crocs de dragon (givre), de lingots de fer (feu), de plumes (nuage), ou d'étoile de mer (tempête)
51-52	Tente enroulée
53-54	Selle d'équitation
55-56	Animal farci
57-58	Animal vivant (poule, chèvre, cochon, mouton)
59-60	1d6 miches de pain moisies
61-62	6m de poteaux de clôture en bois
63-64	Porte en bois avec des charnières de fer tordues
65-66	Coffre en bois vide (déverrouillé)
67-68	Chaise à bascule
69-70	Cheval à bascule peint ou toboggan en bois
71-72	1d6 dents de dragon
73-74	Statue de pierre sculptée d'un humain ou nain
75-76	Mannequin de bois ou cible en bois
77-78	Cercueil ou petit cercueil
79-80	Chaudron (ou bouilloire de taille géante)
81-82	Pipe à fumer de taille géante
83-84	Gong en bronze
85-86	Cloche en fer (avec ou sans son battant)
87-88	Ruche d'abeilles
89-90	Tambour de taille géante
91-92	Statue de bois sculpté d'Elfe ou d'halfelin
93-94	Arbrisseau déraciné ou buisson de baie
95-96	10 m de corde de chanvre attachée à une ancre
97-98	Roue de chariot
99-00	Idole de 3m de Grolantir (colline), Skoraeus Os-de- Pierre (pierre), Thrym (givre), Surtur (feu), Memnor (nuage) ou Stronmaus (tempêtes)







Chapitre 1: Un Grand Bouleversement

Ce chapitre vous permettra de faire évoluer les personnages du niveau 1 au niveau 5. Les personnages gagnent des niveaux en accomplissant divers objectifs, qui sont résumés dans la rubrique « Avancée des personnages » à la fin de ce chapitre. Si les personnages sont déjà au niveau 5, passez directement au chapitre 2 « Grondements », en utilisant les informations de l'annexe A si les personnages rejoignent l'aventure suite à une autre aventure publiée.

Pierrenuit est un village fortifié situé quelques kilomètres au Sud de la Forêt d'Arprofond, dans une colline sauvage entre Eauprofonde et Gué de la Dague. Un panneau indicateur en bois esseulé, situé à l'endroit où la piste vers Pierrenuit rejoint la Grande Route, montre le chemin vers le village. Les plus proches voisins de Pierrenuit sont les elfes de la Forêt d'Arprofond. Les chasseurs de Pierrenuit ont suscité la colère des Elfes à de multiples reprises. Cependant, les Elfes sont le dernier des problèmes de la ville, comme les jeunes héros qui viennent à Pierrenuit à la recherche d'aventure sont sur le point de le découvrir.

Les personnages voyagent pour Pierrenuit pour une ou

plusieurs des raisons suivantes :

- Les personnages ont entendu qu'il y avait des gobelins terrorisant le village. La grande intendante de Pierrenuit, Dame Velrosa Nandar, est une noble Eauprofondienne. Elle offrira une récompense à toute personne désireuse et capable de faire face à la menace des gobelins.
- Pierrenuit est une retraite populaire pour les nobles fortunés qui souhaitent chasser dans la Forêt d'Arprofond. Les aventuriers peuvent gagner beaucoup d'argent en offrant leurs services comme gardes durant une chasse.
- Les habitants de Pierrenuit ont un conflit de longue durée, et qui semble irréconciliable, avec leurs voisins du nord, les elfes de la Forêt d'Arprofond. Dame Velrosa Nandar recherche des médiateurs compétents pour résoudre cette dispute.
- L'auberge de Pierrenuit est réputée pour sa nourriture et ses chambres confortables. L'aubergiste nain, Morak Ur'gray, a un penchant pour les aventuriers et le nez fin pour leur trouver des aventures lucratives Vous pouvez créer d'autres introductions à l'aventure en utilisant les informations sur Pierrenuit présentées dans ce chapitre. Quand vous et les joueurs êtes prêts à démarrer, lisez :

> Vous avez voyagé sur la Grande Route durant des jours. En début de soirée, vous voyez un panneau en bois près d'un sentier qui se dirige au nord dans les collines. Trois flèches sont clouées au panneau. Les deux indiquant « Eauprofonde » et « Gué de la Dague » suivent la grande route mais dans les directions opposées, la troisième indiquant « Pierrenuit », vous invite à emprunter le sentier. De mémoire, Pierrenuit est à une quinzaine de kilomètres du chemin.

Pierrenuit tient son nom d'une massive roche d'obsidienne qui se trouvait autrefois au milieu de la place du village. D'étranges glyphes étaient sculptés sur le mégalithe d'obsidienne qui irradiait de magie sous le sort Détection de la magie, mais ses propriétés et son utilité ne pouvaient être déterminées. Les villageois présumèrent que c'était une relique de quelque âge ou royaume révolu et la laissèrent où elle était.

Il y a trois jours, un château de géants des nuages survola Pierrenuit et bombarda le village et le donjon avec de grosses pierres. Incapables de se défendre par eux-mêmes face à ce bombardement, les villageois qui n'avaient pas été tués par l'attaque abaissèrent le pont-levis et s'enfuirent dans les collines voisines, trouvant refuge dans des grottes. Une fois que le village fut abandonné, quatre géants des nuages descendirent du ciel, déracinèrent le mégalithe, et le ramenèrent à leur château pour une étude plus approfondie, pensant qu'il pouvait être un artefact Ostorien. Le château de nuage s'éloigna alors avec son butin.

Les villageois furent surpris de trouver un clan de gobelins alliés à une paire d'ogres se cachant dans les grottes. Les villageois tombèrent dans une embuscade, furent capturés et amenés devant Hark, le chef gobelin. Hark les interrogea, apprit l'attaque des géants sur Pierrenuit, et envoya une bande de gobelin piller le village abandonné. Les personnages qui capturent et interrogent ces gobelins peuvent apprendre où les villageois se trouvent.

Les signes suivants indiquent que la situation n'est pas normale à Pierrenuit :

- Le pont-levis (zone 1) est baissé, et le périmètre au centre des tours (zone 2) n'est pas gardé
- Le clocher du temple (zone 5) ne cesse de sonner
- Le donjon (zone 14) et le pont qui le relie au village sont partiellement détruits

Les gobelins sont en train de ratisser le village pour trouver des trésors. Ils se sont écartés imprudemment les uns des autres, laissant aux aventuriers l'opportunité de les affronter par un ou deux à la fois. Un gobelin qui est seul et en sous-nombre peut essayer de s'enfuir s'il prend des dommages, à votre discrétion. Si possible, le gobelin se replie vers le temple (zone 5). Voir la rubrique les « Informations générales » pour les informations à propos du village. La carte 1.1 vous montre les différentes zones. Les sections qui suivent la carte décrivent les différents emplacements marqués sur celle-ci.

Pierrenuit : Informations Générales

Pierrenuit est une forteresse en motte castrale2 construite sur la Rivière d'Arprofond. Les caractéristiques générales de la cité sont résumées ici :

- **Mur d'enceinte** : Une palissade haute de 4.5 mètres clôture le village. Les rondins de la palissade sont aiguisés à leur sommet et les espaces entre les rondins sont scellés avec du goudron. La palissade et les tours de guet en pierre (voir zone 2) ne peuvent être escaladées sans l'aide d'un équipement d'escalade ou de magie, comme le sort pattes d'araignée. Tous les bâtiments du village à l'exception des tours de guet sont en bois et ont des toits inclinés de bardeaux, des chemins de terre les relient entre eux.

- Les douves : La profondeur de l'eau de la rivière dans les douves est de 4.5 mètres. La largeur des douves est de 9 mètres, se rétrécissant à 6 mètres sous le pont-levis (zone 1). Les douves abritent des bancs de truite.
- **La motte** : Le donjon surplombant le village se dresse au sommet d'une colline construite en forme d'entonnoir nommée « une motte ». Les pentes rocheuses de la motte sont couvertes de schiste argileux et friable, escalader ces pentes demande de réussir un jet DD 20 de Force (Athlétisme). Un parapet en pierre de 2.5m de haut encercle la motte de même qu'une palissade de 4.5m de haut en bois épais dans laquelle des meurtrières ont été creusées pour les archers. Les murs extérieurs du donjon sont en brique de pierres lisses et bien ajustées. Le donjon et la palissade extérieure ne peuvent être escaladés sans l'aide d'un équipement d'escalade ou de magie, comme le sort pattes d'araignées.
- **Rochers** : Pendant que les personnages explorent Pierrenuit, ils voient des preuves évidentes de l'attaque des géants : rochers enfoncés dans la terre, trous dans les toits, bâtiments partiellement effondrés et villageois morts enfouis sous les décombres. Les rochers des géants des nuages font environ 1 mètre de diamètre et pèsent plus de 220 kilo chacun.

1. Pont-levis

Le pont-levis est abaissé quand le groupe arrive. Il mesure 6 mètres de long, 3 mètres de large, et est fait de planches de chêne robustes. Des chaînes de fer boulonnées au pont-levis sont reliées aux mécanismes de treuil enchâssés dans les tours de guet voisines (zone 2a).

Empreintes

Les personnages qui cherchent dans la zone à l'ouest du pont-levis voient quelques traces d'humanoïdes dans l'herbe et la boue. Un jet réussi de sagesse (DD 15 - Survie) révèle que la plupart des traces (faites par plusieurs douzaines de villageois en fuite) mènent au nord. Il y aussi des traces humanoïdes plus petites (faites par environ une douzaine de gobelins) venant du nord et se dirigeant vers le pont-levis, tout comme deux paires de traces inhabituellement larges de loup (faites par les Worgs en zone 3) allant dans la même direction.

2. Tour de Guet

Sept tours de guet sont placées sur le périmètre du village. Chaque tour fait 6 mètres de hauteur, avec un toit cerclé de créneaux dentelés. Une échelle en bois à l'intérieur de chaque tour mène à une trappe déverrouillée dans le toit.

2a. Tour Ouest

Deux tours de guet encadrent l'entrée du village, formant une sorte de maison de garde. Chaque tour contient une manivelle, et les deux mécanismes peuvent être tournés pour étirer ou retracter les chaines qui baissent ou lèvent le pont-levis. Si les deux manivelles sont tournées simultanément, cela prend 1 round pour abaisser ou élever le pont-levis de 30 degrés. En d'autres termes, Le pont-levis peut être complètement abaissé en 3 rondes.

2b. Tour Nord-Ouest

Cette tour de guet se trouve entre les deux cimetières du village (zones 6a et 6b). Elle ne contient rien d'intéressant.

2c. Tour Nord-Est

Deux cochons farfouillent dans l'herbe au pied de cette tour. Les cochons se sont échappés de leur enclos (zone 4c) et sont inoffensifs. La tour est vide.

2d. Tour Est

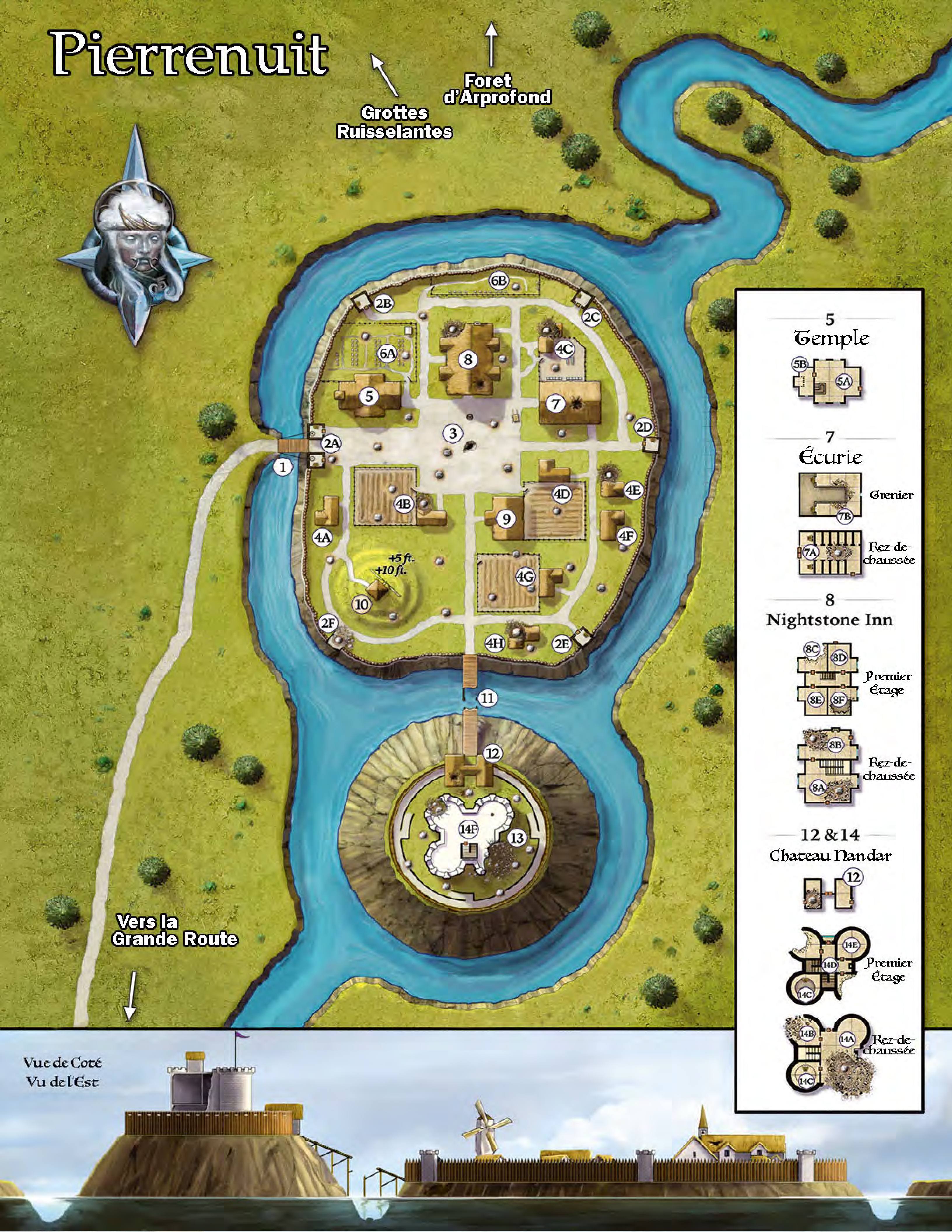
La porte de cette tour est entrouverte et une femelle gobelin avide nommée Gwerk s'y cache. Gwerk a volé un médaillon en argent dans une maison proche (zone 4E) et est tranquillement en train de l'admirer. Elle craint que d'autres gobelins n'essayent de le lui prendre.

Trésor. Le médaillon d'argent de Gwerk est en forme de poisson et contient le portrait peint d'un homme halfelin au teint rose nommé Larlow. Le médaillon appartient à la veuve de Larlow, Tael Summerhawk, et il vaut 25 po. Taela est dans les Grottes Ruisselantes (voir zone 4, carte 1.2).

2e. Tour Sud-Est

La porte de cette tour est entrouverte. A moins qu'ils ne soient attirés en zone 4g par le bruit d'un combat, deux gobelins nommés Larv et Snokk fouillent la tour pour trouver des trésors.

Trésor. Larv porte un sac rempli d'ustensiles volés (sans valeur) et trois flacons de parfum (Valeur : 5 po chacun). Snockk porte un sac contenant un faucon empaillé (sans valeur) et un flacon de cuivre cabossé arborant le visage grimaçant d'un halfelin (valeur : 1 po).


Pierrenuit
Grottes Ruisselantes
Foret d'Arprofond
Vers la Grande Route
+5 ft.
+10 ft.
1
2A
2B
2C
2D
2E
2F
3
4A
4B
4C
4D
4E
4F
4G
4H
5
6A
6B
7
8
9
10
11
12
13
14F
5
Temple
5B
5A
7
Écurie
Grenier
7B
7A
Rez-de-chaussée
8
Nightstone Inn
8C
8D
8E
8F
Premier Étage
8B
8A
Rez-de-chaussée
12 & 14
Chateau Nandar
12
14E
14D
14C
Premier Étage
14B
14A
14C
Rez-de-chaussée
Vue de Coté
Vu de l'Est

2f. Tour Sud-Ouest

Un des rochers bombardés a perforé le toit de cette tour, détruisant tout hormis le mur extérieur. Une fouille dans les débris révèle les restes brisés d'une échelle et d'une porte en bois aux charnières cassées.

3. Place du Village

Deux Worgs ont tué un chien et se repaissent de ses restes dans le coin nord-ouest de la place du village. Les Worgs attaqueront tout personnage entrant sur la place. Les worgs combattent jusqu'à la mort. Si le combat éclate sur la place et que les cloches du temple ont été réduites au silence, les gobelins dans les zones 4c et 9 entendent le bruit et viennent. Ils restent en marge du champ de bataille et lancent des flèches sur les personnages.

La place est une aire ouverte en terre battue avec un trou de 1.5 m de profondeur au centre de celle-ci. La pierre de la nuit était autrefois à cet endroit mais les géants des nuages ont pris le mégalithe en laissant le trou béant derrière eux. Un puits couvert se trouve au nord du trou. L'on trouve également sur la place du village un chariot en bois vide et un couple de poteaux d'attaches plantés fermement dans le sol. De la place, les personnages peuvent voir les enseignes de l'Auberge de Pierrenuit (zone 8) et du comptoir commercial du Bouclier du Lion (zone 9).

4. Les Résidences

Il y a huit maisons dans le village, chacune appartenant à une famille locale différente. La moitié des maisons ont été lourdement endommagées lors du bombardement des géants des nuages.

Une maison typique se compose d'une pièce principale à l'avant de 3 m2 qui sert de cuisine et de salle à manger et d'une pièce à l'arrière de 3m par 4.5m qui sert de pièce à coucher pour les habitants.

4a. La Demeure de Delfryndel

La maison appartient aux Delfryndel, une famille humaine propriétaire et exploitante du moulin à vent (zone 10). Les gobelins ont déjà fouillé la maison, prenant tous les objets de valeur et laissant l'intérieur en désordre.

4b. La Ferme Osstra

Un rocher géant a détruit la pièce arrière de la maison des Osstra et deux autres rochers sont enfoncés dans le petit champ où la famille cultivait son blé. Les gobelins ont fouillé la maison à la recherche de trésors et jeté tout ce qui ne les intéressait pas au sol.

4c. La Ferme Francsud

Cette maison appartenait à une humaine d'âge moyen nommée Semile Francsud qui élevait des cochons et des poulets. Semile a été tuée quand un rocher est tombé sur sa maison. Les personnages fouillant dans les décombres trouvent le corps broyé de Semile.

Une cour clôturée et boueuse attenante à la maison Francsud contient des auges en bois et des poulaillers. A moins qu'ils ne soient attirés sur la place du village par les bruits du combat là-bas, deux gobelins nommés Pojo et Tot sont dans la cour, pourchassant une paire de poulets qui se sont échappés d'un des poulaillers. Les gobelins attaquent les personnages à vue. Quand l'un d'entre eux est tué, l'autre s'enfuit.

Trésor. Pojo a une bourse contenant un anneau en or (valeur 25 po) qu'il a pris sur le cadavre de Semile. Tot porte une bourse qui contient 5 pc et un sac dans lequel est enfermé un poulet vivant.

4d. La Ferme Hulvaarn

Les Hulvaarn sont des fermiers humains et l'arrière de leur maison donne sur un jardin clôturé où poussent des navets et des pommes de terre. La maison n'a pas été endommagé durant le bombardement des géants des nuages mais un rocher est tombé dans le jardin et a tué Nestor Hulvaarn, le patriarche de la famille, sous l'impact. Son corps broyé est visible sous le rocher.

La porte de la maison est grande ouverte, les gobelins ont déjà fouillé à l'intérieur pour trouver des trésors, ne trouvant rien de valeur mais laissant le lieu sens dessus-dessous.

4e. La Maison Faucondété

Les Faucondété, une famille de Halfelins, vivaient ici. Taela Faucondété et son époux, Larlow, étaient apothicaires. Ils cultivaient aussi des fleurs, comme en témoignent les petits jardins fleuris et les nombreux pots de fleurs autour de leur maison. Quand un rocher s'écrasa sur leur porte d'entrée, Larlow a été tué sur le coup, Taela a réussi à s'échapper avec ses quatre enfants.

Trésor. Les gobelins ont déjà fouillé la maison mais les personnages qui mènent leurs propres recherches et réussissent un jet de sagesse (Perception) DD 15 trouvent une petite cachette sous le plancher contenant un kit d'herboriste, une fiole d'antitoxine et une bourse qui contient 15 po.

4f. La Maison Aganor

Cette maison appartient à Destiny Agganor, la sage-femme du village Thiefeline, et son fils adulte, Grin. La maison a les volets clos. La porte, qui est aussi verrouillée, est gravée de plusieurs rangées de runes.

La plupart des villageois pensent que les runes d'ornement sont purement décoratives, mais un personnage qui comprend l'infernal peut traduire le texte suivant : *« Que tous ceux qui entrent dans cette demeure sans l'accord de son propriétaire brulent pendant quatre-vingt-dix neufs ans dans les profondeurs de Nessus et gèlent pour mille ans de plus dans les eaux glaciales de Cania »*

Les gobelins ont essayé de rentrer mais n'ont pas réussi à forcer la serrure. Un personnage peut utiliser des outils de voleur pour forcer la serrure sur la porte ou les volets des fenêtres en réussissant un jet de Dextérité DD15.

Trésor. Une recherche à l'intérieur de la maison permet de trouver un coffre en bois non verrouillé qui contient un symbole sacré en or de Asmodée (valeur 75 po), une trousse de soins, et une potion de soin.

4g. La Ferme Nesper

Deux **gobelins** sont en train de danser dans le jardin derrière cette maison, qui appartient aux Nesper, une famille humaine de fermiers cultivant les citrouilles et les courges. Les gobelins, Blik et Flik, n'y voient rien, ils portent des citrouilles évidées sur leurs têtes et jouent à un jeu d'adresse à l'aveugle. Pendant qu'ils portent les citrouilles, les **gobelins** sont effectivement aveuglés. Si un combat intervient, les gobelins dans la zone 2E entendent le bruit et viennent voir ce qu'il se passe.

Les gobelins ont déjà fouillé la maison des Nesper dont la porte d'entrée est grande ouverte. La maison, bien que non endommagée par l'attaque des géants, a été complètement saccagée.

Trésor. Blik porte une bourse qui contient 4 pc et 3 pa. La sacoche de Flik git dans le coin sud-ouest du jardin et contient un briquet d'amadou, une pipe, un ourson en peluche, et un coffret contenant un jeu de carte des dragons (valeur 1 po).

4h. La Maison Xelbrin

Les Xelbrin étaient un couple humain de personnes âgées, qui avaient déménagé de Eauprofonde à Pierrenuit quatre ans auparavant à la requête de Dame Nandar. Melantha Xelbrin était la notaire et l'archiviste du village. Elle et son mari, Lathan, ont été tués quand le toit de leur maison s'est effondré. Rillix, leur familier tressym (voir annexe C) se cache dans les décombres. Si les personnages prennent le temps d'explorer la maison, Rillix s'envole de sa cachette, en surprenant sans doute un ou plusieurs d'entre eux, pour trouver un autre endroit où se dissimuler.

Trésor. Les gobelins n'ont encore rien dérobé dans la maison des Xelbrin. Les personnages fouillant la maison trouvent les deux corps de Lathan et Melantha. Une fouille du bureau de Melantha donne des indications évidentes sur sa profession (sceaux de cire, pots d'encre, rouleaux de parchemin vierges, stylos à plume, extraits de propriété foncières et dossiers fiscaux), et permet de trouver une bourse contenant 32 po et 17 pa.

5. Le Temple

Ce temple en bois est dédié à Lathandre (dieu de la vie) et à Mailikki (déesse des forêts). Son fin clocher contient une large cloche en bronze et ses vitraux représentent des images de naissances, le soleil levant, des arbres et des licornes. Quand les personnages arrivent ici, la porte d'entrée du temple est grande ouverte et la cloche sonne continuellement.

5a. Le Temple et la Chaire

Les rayons du soleil ou de la lune éclairent cette salle haute et voutée par quatre vitraux colorés sur les murs nord et sud. Des bancs en bois de simple facture placés sous les vitraux permettent aux personnes âgées ou infirmes de s'assoir. La pièce est par ailleurs peu meublée. Un pupitre de bois est dressé contre le mur du fond avec des marches permettant d'y accéder. Le sol du temple est en terre. Une porte, située au nord du pupitre et placée dans le mur ouest, est entrouverte. Elle mène à la zone 5b.

5b. Chambre et Clocher

Cette pièce arrière contient le lit en bois où dormait Hiral Mystrum, le prêtre de Lathandre du village.
Le matelas a été éventré et sa paille arrachée. Le sol est jonché du contenu de deux coffres en bois : des vêtements sacerdotaux et des effets personnels sans valeur. Les créatures responsables du désordre sont deux gobelins nommés Beedo et Vark.

Les gobelins se balancent joyeusement sur la corde nouée qui pend de la cloche. Le son de la cloche ravi les gobelins et ils ne cesseront pas de la faire sonner jusqu'à ce qu'ils perçoivent une menace pour leur bien-être. Si les personnages rentrent dans la pièce, les gobelins lâchent la corde, brandissent leurs cimeterres, et attaquent.

Trésor. Chaque gobelin a son sac de posé au sol du temple. Le sac de Beedo contient trois blocs d'encens (5 po

chacun), un symbole sacré en argent de Mailikki en forme de tête de licorne (valeur : 25 po) et des effets personnels volés (sans valeur). Le sac de Vark contient trois fioles vides qui étaient utilisées pour y mettre l'eau sacrée (Vark l'a bue) et un coffre de bois non verrouillé contenant l'aumône soit 37 pc et 15 pa.

6. Les Cimetières

La plupart des villageois qui ont péri depuis la fondation de Pierrenuit sont enterrés dans ces deux cimetières. Environ la moitié d'entre eux sont morts quand les elfes des bois ont attaqué le village il y a un an (voir le chapitre « La maison Nandar »

6a. Le Mausolée et son Cimetière

Des sentiers étroits serpentent parmi les tombes, dont la plupart sont ornées de pierres tombales en granit. Quelques-unes des pierres tombales ont été détruites quand un rocher géant est tombé sur elles.

Un mausolée avec le nom Nandar de gravé sur l'entrée scellée se trouve dans le coin nord-est. Forcer la porte requiert un pied de biche ou un outil similaire et un jet DD 11 réussi de Force (Athlétisme).

Le mausolée des Nandar contient un socle en pierre sur lequel repose un cercueil en bois. Le cercueil peut facilement être ouvert et révéler les restes du squelette et des lambeaux du linceul funéraire du Seigneur Drezlin Nandar, le fondateur du village, qui est mort il y a un an. Ni le mausolée ni le cercueil ne contiennent quoique ce soit de valeur. Si un ou plusieurs des personnages sort n'importe quel os du Seigneur Nandar du mausolée, un spectre apparait dans le mausolée et les attaque. Le spectre ne peut pas quitter le cimetière et disparait quand il est réduit à 0 points de vie ou s'il n'a pas d'ennemis à attaquer.

6b. Le Cimetière Nord

Ce cimetière a été fondé quand le précédent près du temple manqua d'espace. Il ne contient rien d'intéressant.

7. Les Écuries

La famille Nandar (voir le chapitre « La Maison Nandar »), possédait des chevaux pour le village et les parquait dans cette écurie. Les villageois paniqués ont laissé les chevaux derrière eux après qu'un rocher ait perforé le toit de l'écurie. Heureusement, aucun des chevaux ne fut blessé.

7a. L'Écurie

Le sol de l'écurie est en terre battue. Cinq chevaux de trait et cinq chevaux de selle sont confinés dans les stalles en bois qui sont alignées le long du mur nord et sud. Des mors, des brides et des selles en cuir sont accrochés aux murs. Deux échelles en bois permettent un accès facile au grenier à foin (zone 7b).

Les personnages qui rentrent dans l'écurie sont attaqués par le gobelin se cachant dans le grenier à foin.

7b. Le Grenier à Foin

Le grenier est rempli de meules de foin et de sacs d'avoine. Un gobelin nommé Derp est en train de fouiller le grenier pour trouver des trésors. S'il détecte les personnages dans l'écurie, Derp se met à couvert derrière une meule de foin et tire des flèches sur les ennemis en dessous, dégainant son cimeterre uniquement quand il est forcé de combattre au corps à corps.

8. L'Auberge de Pierrenuit

Un nain d'écu3 nommé Morak Ur'gray est propriétaire de cet établissement. Une enseigne de fer forgé indiquant le nom de l'auberge est accrochée juste au-dessus de l'entrée, en face de la place du village.

Morak est un leader naturel. Réalisant que le village ne pouvait se défendre contre le bombardement des géants des nuages, il mena les villageois aux Grottes Ruisselantes. Dans la confusion et la panique, Morak laissa derrière lui sa seule cliente à ce moment-là : Kella Sombrespoir, une espionne Zhentarim se faisant passer pour un moine itinérant. Kella a d'infames plans pour Pierrenuit et n'a aucune intention de quitter le village (voir zone 8f pour plus de détails).

8a. Salle à Manger

Cette pièce est jonchée d'épaves. Un rocher des géants a traversé le toit et s'est écrasé ici, détruisant une table et une paire de longs bancs. Les restes d'un lit et d'une armoire (de la chambre au-dessus) sont dispersés parmi le mobilier brisé de la salle à manger. Deux petites tables rondes et quelques chaises sont intactes, il y a une lampe à huile non allumée sur chaque table. Les personnages explorant cette pièce peuvent entendre quelqu'un farfouillant dans la cuisine (zone 8b).

Un gobelin mort git sur le sol au milieu de la pièce, un carreau d'arbalète sortant de sa poitrine. Le gobelin a été tué par Kella Sombrespoir, qui est en train d'espionner la pièce à travers le trou béant dans le sol de

sa chambre (voir zone 8f). Un personnage qui inspecte le corps et réussit un jet DD 10 de sagesse (Médecine) peut déterminer que la blessure est récente, ce qui indique que le gobelin est mort depuis seulement quelques minutes. Si les personnages s'attardent ici, Kella essaye d'espionner leur conversation et d'en apprendre plus sur eux sans leur révéler sa position. N'importe quel personnage qui regarde par le trou du plafond peut voir Kella qui se dissimule dans l'ombre avec un test de sagesse (Perception) réussi en opposition à un test de dextérité (Discrétion) de Kella.

8b. La Cuisine et le Garde-Manger

Une femelle gobelin nommé Gum-Gum est en train de fouiller dans les décombres du garde-manger de l'auberge et entasse tout ce qui est comestible dans un grand sac qui est presque trop lourd pour qu'elle puisse le faire glisser, encore moins le porter. Le coin nord-ouest de l'auberge (garde-manger inclus) a été détruit par la chute d'un rocher. La majorité de la cuisine, cependant, reste intacte. Il y a une cheminée en pierre sur le mur nord et le sol est recouvert d'ustensiles dispersés et de vaisselle cassée.

Si un ou plusieurs personnages affrontent Gum-Gum, elle tente de s'enfuir avec son butin durement gagné. Trainant le sac lourdement chargé derrière elle, Gum-Gum voit sa vitesse de déplacement réduite de 3 mètres par ronde.

Trésor. Le sac de Gum-Gum contient plusieurs muffins, un bloc de fromage, un poulet cuit, une poêle à frire, un pot de fer, une lanterne à capuchon, deux flacons d'huile, un ensemble d'ustensiles de cuisine, un bocal de clous de girofle (valant 1 pa), un bocal de safran (valant 1 po), une cruche d'argent bosselée (valeur : 20 po), et un sablier fissuré (vaut 25 po si réparé).

8c. La Chambre de Morak

La plupart des meubles de la chambre de Morak ont été détruits lorsqu'un rocher s'est écrasé sur le coin nord-ouest de l'auberge. Une tapisserie représentant un paysage de montagne est suspendue sur le mur est et un coffre en bois verrouillé est caché sous la fenêtre dans le coin sud-est. L'on peut marcher en sécurité sur le reste de l'étage.

Trésor. Un personnage peut tenter de déverrouiller le coffre de fer en utilisant des outils de voleur mais le verrou intégré est complexe et nécessite de réussir un test de Dextérité DD 20 pour arriver à l'ouvrir. Le coffre contient une cotte de maille ajustée pour un nain, un casque de confection naine, un sac en cuir contenant 45 po, deux pierres précieuses (améthystes) de 100 po chacune, et une potion d'héroïsme.

8d. Chambre de Client

Cette chambre à coucher inoccupée contient deux lits, une armoire vide, un bureau, et une chaise assortie. Une lampe à huile est posée sur un coin du bureau, et une autre sur une petite table de chevet nichée entre les deux lits. Un tapis en peau d'ours est étendu sur le sol.

8e. Chambre de Client

Cette chambre est identique à celle de la zone 8d.

8f. Chambre de Kella

Kella Sombrespoir, une espionne humaine des Zhentarim (Alignement Neutre Mauvais, ethnie des Chondathiens, humaine), se cache dans l'ombre de cette pièce – ou plutôt de ce qui en reste. Un des rochers a percé un trou dans le toit et a arraché la plus grande partie du sol avant de s'écraser dans la salle à manger (zone 8a). Il a détruit deux lits et une garde-robe en traversant la chambre, laissant indemnes un bureau et une chaise cachés sous la fenêtre dans le coin nord-est de la pièce.

Kella a infiltré Pierrenuit en tant que moine itinérant et attend l'arrivée des renforts des Zhentarim (voir la section « Les sept serpents »). Elle n'a rien à voir avec l'attaque des géants des nuages, mais elle a l'intention de prendre le contrôle du village pour le transformer en une base du Réseau Noir. Son plan initial était se débarrasser du comptoir du Bouclier du Lion et d'intimider Dame Velrosa Nandar pour la soumettre, mais l'attaque des géants des nuages a rendu le village abandonné prêt à la conquête tout en laissant ses défenses plus ou moins intactes.

Kella n'est pas seule. Le matin suivant l'attaque des géants des nuages, un serpent volant transportant un message de ses associés Zhent est arrivé. Le serpent appartient à Xolkin Alassandar (voir la section « Les sept serpents »), et il s'enroule maintenant autour du bras gauche de Kella. Son message est gribouillé en commun sur un parchemin en la possession de Kella. Le message dit, « Nous sommes en route ».

Trésor. En plus de ses armes et de son armure, Kella possède une bourse contenant 8 po et 5 pa.



Kelle Sombrespoir

Développement. Kella essaie de rester cachée jusqu'à l'arrivée des Sept Serpents. Si elle est découverte, elle prétend être une cliente qui a été assommée par la chute de débris et oubliée après l'attaque des géants. Elle déclare que sa fuite a été contrariée par l'arrivée soudaine des gobelins, qu'elle croit n'avoir rien à voir avec les géants. Les personnages peuvent percevoir ses mensonges avec un test réussi de Sagesse (Perspicacité) en opposition à un test de charisme de Kella (Tromperie). Tout personnage appartenant aux Zhentarim reconnaît le serpent volant comme un symbole de cette faction. Kella prétend que c'est simplement son animal de compagnie.

9. Comptoir Commercial

Un bouclier bleu circulaire arborant un lion doré stylisé est installé au-dessus de l'entrée de ce bâtiment. C'est le symbole du « Comptoir du Bouclier du Lion », un comptoir commercial. La porte du magasin est ouverte, et les personnages peuvent entendre du vacarme à l'intérieur.

Le comptoir commercial se compose d'un magasin de 6 mètres carrés et d'une pièce attenante de 3 mètres sur 6 mètres contenant des étagères de rangement et un lit. Le propriétaire du magasin était un humain Téthyrien nommé Darthag Ulgar. Il a échappé à l'attaque des géants mais n'a pas survécu longtemps en tant que prisonnier des gobelins (voir la section « Les Grottes Ruisselantes » pour plus de détails).

Un gobelin nommé Jilk est en train de fouiller dans le contenu du magasin et bourre son sac à dos des articles qu'il choisit. Il se battra jusqu'à la mort s'il est acculé ici.

Trésor. Au cours de leurs premières recherches, les gobelins ont arraché presque toutes les étagères et brisé de nombreux articles en vente, notamment des bouteilles, des lampes, des pots d'encre, des bocaux à épices et de la vaisselle. Néanmoins, de nombreux objets restent intacts. Les personnages qui effectuent des recherches dans le comptoir commercial peuvent trouver n'importe quel objet sur la table de l'équipement de l'aventurier au chapitre 5 du Manuel des Joueurs qui vaut 10 po ou moins. Lancez un d4 pour déterminer quelle quantité de chaque objet disponible peut être trouvée.

10. Moulin à Vent

Le moulin à vent de Pierrenuit se dresse au sommet d'une colline herbeuse de 3 mètres de haut. Deux séries de traces de gobelins sont clairement visibles dans le chemin boueux qui va de la colline à une porte ouverte dans le côté nord-ouest du moulin à vent.

L'intérieur du moulin à vent est sombre, obscur et rempli d'engrenages en bois et de pignons qui aident à faire tourner la meule. Deux gobelins nommés Longo et Yek ont grimpé dans les chevrons près du toit, à environ 7.5 mètres au-dessus du sol. Ils chahutent les intrus et tirent des flèches sur eux tout en profitant d'une couverture partielle contre les attaques à distance faites d'en bas.

Trésor. Longo et Yek préfèrent s'amuser que chercher un trésor. Ils portent chacun une bourse qui contient 1d6 pc.

11. Pont

Un pont incliné de 21 mètres de long et de 3 mètres de large servait à relier le village à la motte castrale. Cependant, un rocher a heurté le pont dans sa chute et détruit une section de 4.5 mètres de long, coupant l'accès du donjon de Nandar vers le village.
Une créature avec un score de Force de 15 ou plus peut sauter à travers la section cassée du pont si elle prend un élan d'au moins 3 mètres avant le saut. La difficulté du saut est supérieure vu que le pont est incliné :

- Une créature qui saute de la partie inférieure du pont vers la partie supérieure doit réussir un test de Force DD 10 (Athlétisme) pour atterrir sur ses pieds. Si échec, la créature tombe sur le bord cassé du pont et subit 2 (ou 1d4) point de dégâts contondants suite à la chute.
- Une créature sautant de la partie supérieure du pont à la partie inférieure doit réussir un test de dextérité (Acrobatie) DD 10 pour atterrir sur ses pieds. Si échec, la créature tombe au bout du pont, atterrissant sur le ventre et subissant 5 (ou 2d4) point de dégâts infligés par la chute.

12. Porte du Donjon

Deux maisons de gardien en pierre sans fenêtres avec des toits en bardeaux de bois à pente inclinée sont encastrées dans l'enceinte entourant la motte castrale. Elles sont reliées entre elles par plusieurs portes en chêne avec des charnières en fer. Les portes peuvent être fermées de l'intérieur, mais elles ne sont pas barrées lorsque les personnages arrivent. Les personnages peuvent pousser les portes pour accéder au donjon de Nandar et à son enceinte.

Les Maison des Gardiens

Les maisons sont utilisées comme baraquement pour les gardes. Il y a six lits superposés dans le bâtiment est (douze lits au total) et une douzaine de casiers contenant des effets personnels sans valeur. Le bâtiment ouest était meublé de la même manière, mais une chute de rocher a détruit la moitié du contenu du bâtiment. Les personnages qui fouillent dans la maison endommagée trouvent les corps de trois gardes humains qui sont morts lorsque le toit s'est effondré sur eux.

La Maison Nandar de Pierrenuit

La beauté de la Forêt d'Arprofond et le mysticisme de ses ruines Elfes ont longtemps attirés les nobles d'Eauprofonde. Les nobles de la maison Nandar avaient un pavillon de chasse dans la forêt il y a deux siècles, mais les Elfes les forcèrent à l'abandonner. Il y a dix ans, les membres de la maison Nandar – Seigneur
Drezlin Nandar et Dame Velrosa Nandar – décidèrent qu'il était temps de revenir. Ils construisirent une forteresse en motte castrale au sud de la Forêt d'Arprofond et commencèrent à faire des incursions dans les bois avec des amis pour les explorer et chasser. Sans que les Nandar ne les voient, les elfes des bois d'Eternelle-Rencontre s'installèrent dans la forêt, déterminés à protéger les ruines des anciens empires elfes des pillages et de la profanation. Comme par le passé, les intérêts des Elfes et des Nandar étaient opposés. Il y a un an, le conflit devint ouvert quand les elfes attaquèrent Pierrenuit. Drezlin fit partie des nombreuses victimes – tué par les flèches des Elfes alors qu'il se tenait sur le toit de son donjon. Sa veuve, Dame Velrosa Nandar, conclut un traité de paix avec les elfes et promit de ne plus faire d'incursions dans la Forêt d'Arprofond – Une promesse qu'elle a tenu le reste de sa vie. Velrosa fut mortellement blessée quand les géants des nuages ont attaqué Pierrenuit, laissant le village sans un Seigneur ou une Dame pour le gouverner.

13. Enceinte Intérieure

Les géants des nuages ont lourdement bombardé le donjon, et l'enceinte intérieure est parsemée de rochers. Des rampes mènent au parapet de pierre de 2.5 mètres de haut qui entoure la cour. Aucun gardien ne surveille actuellement les murs.

Une fouille de l'enceinte intérieure révèle les cadavres de deux gardes humains morts, tous deux frappés et tués par des chutes de rochers.

Les personnages peuvent entrer dans le donjon par la porte d'entrée, ou ils peuvent grimper sur les décombres et entrer dans le donjon à travers l'un de ses murs brisés. Les zones remplies de gravats sont considérées comme des terrains difficiles.

14. Le Donjon de Nandar

L'attaque des géants des nuages a laissé le donjon de Nandar dans un état pitoyable et a également coûté la vie à Dame Velrosa Nandar, la grande intendante de Pierrenuit. Elle a été ensevelie sous les décombres et est morte de ses blessures avant que les gardes du château ne puissent l'atteindre. Les quelques gardes qui restent sont démoralisés, choqués et à cran.

14a. Le Grand Hall

La moitié de la grande salle est ensevelie sous les décombres. Quatre des gardes (des hommes et des femmes Illuskiens - NB) ont placé le corps de Dame Velrosa Nandar sur les restes brisés d'une table à manger en chêne et discutent de la marche à suivre.

Le nom des gardes est Sydiri Haunlar, Torem Breck, Alara Winterspell et Kaelen Zam. Aucun d'entre eux n'est un leader naturel, alors ils se tournent vers les personnages pour les guider et les diriger. Si les personnages interrogent les gardes sur ce qui s'est passé, ils partagent les informations suivantes :

- Pierrenuit a été bombardé par des rochers tombés d'un château géant dans le ciel. Le donjon a été coupé du village lorsqu'un rocher a arraché une partie du pont.
- N'ayant nulle part où se cacher, les habitants du village ont abaissé le pont-levis et ont fui vers le nord. En cas d'attaque, les villageois sont censés se retirer dans le donjon ; avec le pont hors d'usage, ce n'était plus une option.
- Au nord de Pierrenuit, à environ deux kilomètres de distance, se trouvent les Grottes Ruisselantes (Dripping Cave). Les villageois se sont probablement cachés là.
- Plusieurs gardes postés dans le village ont fui vers le nord avec les villageois.
- Une fois que les villageois eurent fui, quatre géants à la peau pâle descendirent du ciel, déracinèrent le mégalithe sur la place du village et le ramenèrent à leur château. Le château de nuage est parti peu de temps après, dérivant vers l'est.
- Dame Nandar était dans la grande salle quand le toit s'est effondré. Elle a été ensevelie sous les décombres et est morte avant que quiconque puisse l'atteindre.

La grande salle servait autrefois de salle du trône et de salle à manger. Les portes du mur ouest mènent à la cuisine (zone 14b) et à la salle des trophées (zone 14c). Un escalier en bois menant au deuxième étage se trouve entre ces portes (zone 14d).

Trésor. Dame Nandar porte une bague de mariage en or avec des tourmalines sur l'annulaire de sa main gauche. La bague est non magique et vaut 750 po. Les garde-gardes s'opposent fortement à quiconque tente de la prendre.

14b. Cuisine

Cette pièce est enterrée sous les décombres.

14c. Salle des Trophées et Bibliothèque

Cette pièce d'angle est composée de deux niveaux. Le niveau inférieur est une salle des trophées. Elle est décorée de chaises rembourrées et de tapis en peau d'ours, et les murs sont ornés d'armes, de boucliers et de têtes d'animaux sauvages. Une échelle décorative en bois mène à un balcon circulaire de 6 mètres de haut avec une balustrade en bois sculpté. Le niveau supérieur est une bibliothèque, et ses murs sont bordés d'étagères. Seigneur Drezlin Nandar et ses compagnons de chasse utilisaient la salle des trophées pour se détendre et raconter des histoires, tandis que Dame Velrosa Nandar utilisait la bibliothèque pour stocker sa collection de livres sur la philosophie, la nature et la poésie.

14d. Hall de l'Étage

Cette salle en forme de L est décorée de riches tapis, d'appliques dorées et de peintures encadrées de lieux d'Eauprofonde. Une porte à l'extrémité nord du hall mène à un balcon en pierre surplombant l'entrée du donjon. D'autres portes mènent à des chambres à coucher, dont deux ont été détruites. Un escalier en bois dans le mur ouest descend à l'étage principal. Un escalier similaire dans le mur sud grimpe au toit.

14e. Chambre des Maîtres

Cette pièce est la seule de trois chambres à coucher à avoir survécu à l'attaque des géants des nuages. Des tapisseries et des lampes à huile sont accrochées sur les murs et des tapis en peau de loup recouvrent le sol en bois. La pièce maîtresse de la pièce est un grand lit, sa tête de lit sculptée est ornée avec des images de roses et de renards. Quatre armoires sont posées contre les murs ; chacune contient une collection de vêtements de femme adapté à chaque saison, tous à la dernière mode d'Eauprofonde. Il y a un coffre en bois déverrouillé au pied du lit.

Une épée longue est accrochée au-dessus de la porte. Cette arme est en fait une épée volante qui attaque toute personne qui ouvre le coffre. (Seule Dame Nandar était capable d'ouvrir le coffre sans que l'épée ne l'attaque). Les gardes de la zone 14a essayent d'empêcher quiconque de piller le contenu du coffre.

Trésor. L'intérieur du coffre en bois est divisé en petits compartiments. Une recherche approfondie permet de découvrir un sac en velours contenant 180 pa (l'argent utilisé pour payer les gardes), une pochette en soie contenant quatre pierres précieuses de 100 po chacune, et une boîte à bijoux en argent (valeur : 25 po) contenant trois beaux colliers en or de 250 po chacun.

14f. Toit

Les chutes de pierres ont provoqué l'effondrement de certaines parties du toit, mais ce qui reste du toit est sans danger pour y marcher. Un drapeau hissé au sommet d'un mat en bois haut de 9 mètres qui s'élève au coin nord-est ondule dans la brise. Le drapeau représente la tête stylisée d'un renard doré avec une rose serrée dans ses dents, sur un fond violet.

Événements Spéciaux à Pierrenuit

Les événements spéciaux suivants peuvent se produire lorsque les personnages sont dans Pierrenuit. Idéalement, les personnages sont au 2ème niveau avant que l'un ou l'autre des événements ne se produise.

Les Sept Serpents

Sept mercenaires Zhentarim arrivent au village à cheval. Si le pont-levis est abaissé, ils se dirigent vers la place et appellent Kella Sombrespoir. Si les personnages ont levé le pont-levis, les Zhents appellent quelqu'un pour l'abaisser. Si elle est encore en vie, Kella essaie de les faire entrer.

Le chef des nouveaux arrivants est Xolkin Alassandar (demi-elfe homme, **capitaine bandit** - LM), un homme charmant et impitoyable d'environ 35 ans. Lui et ses six subordonnés (hommes et femmes bandits humains de différentes ethnies, LM) chevauchent sur sept **chevaux de selle**. Connu sous le nom des Sept Serpents, le groupe de Xolkin fait du « sale boulot » pour l'escargot, un leader de Zhent basé à Gué de la Dague (voir la section « Gué de la Dague » au chapitre 3). Leur mission actuelle est d'aider Kella Sombrespoir à transformer Pierrenuit en une base pour le Réseau Noir. La défense du village et sa proximité avec Eauprofonde le rendent idéal pour les opérations du Zhentarim. Les Sept Serpents avaient prévu d'infiltrer le

village en se faisant passer pour des chasseurs de primes à la recherche d'une criminelle (Kella), mais ils abandonnent cette ruse une fois qu'il devient évident que le village est quasi-totalement abandonné.



Xolkin Alassandar

Xolkin est amoureux de Kella et ferait n'importe quoi pour elle, même s'il sait qu'elle ne ressent pas la même chose pour lui. Si Kella est prisonnière, Xolkin essaie d'acheter sa liberté (voir « Trésor »). A défaut, il essaie de la libérer par la force. Si Kella est rentrée dans les bonnes grâces des personnages, elle révèle son allégeance aux Zhentarim une fois que les Sept Serpents sont assez proches pour la protéger. Si le groupe comprend un ou plusieurs personnages ayant des liens étroits avec le Réseau Noir, Kella essaie de les convaincre d'aider à sécuriser le village en tant que base Zhentarim.

Si les personnages ne font rien pour s'opposer aux mercenaires Zhent, Xolkin ordonne à ses hommes de lever le pont-levis pendant qu'il utilise son serpent volant pour envoyer un message à l'escargot, lui faisant savoir que le village est sous le contrôle du Réseau Noir. Si les personnages ont tué le serpent volant de Xolkin, Xolkin ordonne à l'un de ses mercenaires de se rendre à Gué de la Dague et de rapporter les nouvelles pendant que les autres « tiennent le fort ». Si un combat éclate, Xolkin boit sa potion d'invulnérabilité avant de se jeter dans la mêlée.

Les Zhents n'ont aucun moyen aisé d'atteindre le donjon et l'ignorent pour l'instant. Cela dit, si les Zhents apprennent que certains gardes de Dame Nandar sont enfermés dans le donjon, ils exhortent les personnages amicaux à se débarrasser des gardes. De même, si les personnages sont en bons termes avec les gardes du donjon, les gardes demandent aux personnages de sauver le village de l'occupation de Zhentarim.

Les personnages n'ont aucune obligation de se débarrasser de Kella Sombrespoir et des Sept Serpents. S'ils réussissent à vaincre les Zhents ou à trouver un accord avec eux, laissez les personnages prendre un long repos, s'ils le souhaitent, avant de continuer avec l'événement « Les chercheurs d'oreilles ».

Trésor. Xolkin porte une bague en or (d'une valeur de 25 po) arborant le symbole du Zhentarim : un serpent noir ailé. Il porte également une bourse contenant 4 pp, 13 po, cinq pierres précieuses de 100 po chacune qu'il utilise volontiers pour la vie de Kella, et une potion d'invulnérabilité.

Chacun des autres mercenaires porte une bourse qui contient 2d10 po.

Les Chercheurs d'Oreilles

Les elfes des bois de la Forêt d'Arprofond sont en guerre avec une tribu voisine d'orcs appelée « les chercheurs d'oreille » (ainsi nommée parce qu'ils portent des colliers faits d'oreilles d'elfe). Gurrash, le chef de guerre orc, a récemment mené une attaque dans la forêt. Malheureusement pour les Orcs, les elfes étaient prêts à les réceptionner. Plus de la moitié de la horde orc a péri, et les orcs survivants ont été forcés de fuir. Gurrash et plusieurs orcs se sont échappés de la forêt et, en se dirigeant vers le sud, tombent sur Pierrenuit. Sachant que les elfes ne sont pas loin derrière, Gurrash et ses orcs essaient de se frayer un chemin dans le village et d'y prendre position.

Gurrash, le **chef de guerre orc**, saigne encore des blessures infligées par les flèches elfiques, il lui reste 60 points de vie. Il dirige une troupe composée de vingt orcs non blessés et d'un **Orc Œil de Gruumsh** non blessé nommé Norgra Un-Oeil. Norgra est le lieutenant de Gurrash et prend le commandement si le chef de guerre meurt.

Les orcs n'ont pas d'autre équipement que leurs armes et leurs armures. Si le pont-levis est abaissé, ils se précipitent sur celui-ci et tentent de prendre d'assaut le village, tuant toutes les créatures sur leur passage. Si le pont-levis est levé, les orcs traversent les douves à la nage et essaient de grimper à la palissade, sans succès. Après avoir été contrarié par la palissade, Gurrash envoie des éclaireurs en aval pour trouver un autre point d'entrée. Il faut 10 minutes aux orcs pour se rendre compte qu'ils peuvent entrer dans le village par le trou dans la palissade où le pont (zone 11) mène au donjon. Une fois que les orcs entrent dans le village, ils se battent jusqu'à la mort et ne font pas de prisonniers. Comme les orcs ne connaissent pas le site, les personnages peuvent essayer de se cacher dans le village et d'affronter les orcs par petits groupes. Ils peuvent également se retirer

dans le donjon, que les orcs ignorent.

Si les orcs perdent plus de la moitié de leur nombre sans prendre position dans le village, les survivants s'enfuient dans les collines environnantes. Une fois que les orcs sont vaincus, les personnages peuvent avancer au 3ème niveau et se diriger vers les Grottes Ruisselantes pour localiser et secourir les villageois disparus. S'ils ne sont pas sûrs de l'endroit où les villageois sont allés, Kella Sombrespoir ou les gardes du donjon peuvent les diriger dans la bonne direction.

Étranges Associés. Si les personnages se sont entendus avec le Réseau Noir lors de l'événement précédent et que les Sept Serpents sont toujours là quand les orcs arrivent, les Zhents aident le groupe à défendre Pierrenuit. Xolkin et Kella ne sont pas des héros et ne se mettent pas inutilement en danger, mais ils sont prompts à lever le pont-levis ou à positionner des défenseurs dans les tours de guet au besoin. Sachant que les orcs sont des combattants de mêlée dévastateurs, les Zhents favorisent les attaques à distance et tentent de garder les orcs à distance.

Elfes à la Rescousse. Si les personnages risquent d'être submergés par le chef de guerre Gurrash et ses orcs assoiffés de sang, huit elfes de la Forêt d'Arprofond (**éclaireurs** elfes des bois, hommes et femmes) arrivent du nord pour les aider. Le chef de ce groupe est un elfe des bois audacieux nommé Rond Flèchemaison. Lui et ses compatriotes n'ont aucun amour ni respect pour les habitants de Pierrenuit, mais ils détestent les orcs plus encore. Une fois les orcs vaincus, Rond crie : « De rien ! », avant de replier avec les elfes dans la Forêt d'Arprofond. Les elfes ne cherchent pas à se battre ou à réparer les dommages avec les habitants de Pierrenuit, et ils ne sont pas intéressés par une quelconque récompense.

Les Grottes Ruisselantes

Les collines autour de Pierrenuit sont criblées de grottes. Les villageois se sont cachés dans les Grottes Ruisselantes, situées à 1.5 kilomètre au nord de Pierrenuit, après l'attaque des géants des nuages. Les personnages qui suivent les traces des villageois ou reçoivent des indications découvrent une embouchure de grotte sur la face sud d'une colline rocheuse surmontée de pins. Les personnages qui utilisent cette entrée arrivent dans la zone 1 des Grottes Ruisselantes.

Si les personnages prennent une heure pour faire le tour de la colline, ils trouvent deux autres entrées. À la base de la colline, sur le côté ouest, il y a un étroit tunnel dans lequel coule un cours d'eau. Ce tunnel a une longueur de 12 mètres et mène à la zone 6. Sur le côté est de la colline, il y a un tunnel asséché de 30 mètres de long qui descend doucement jusqu'à la zone 3a.

Si les personnages montent jusqu’au sommet de la colline et regardent autour d'eux pour trouver d'autres entrées possibles, ils découvrent une cheminée naturelle (un puits de 1.5 mètres de diamètre) qui descend sur 15 mètres jusqu'à la zone 7. La cheminée a de nombreuses prises et peut être escaladée avec un test DD 10 de force (Athlétisme) réussi. Aucun test n'est requis si les personnages utilisent une corde ou un équipement d'escalade.

Un clan de gobelins chassé de la Forêt d'Arprofond par les elfes des bois s'est réfugié dans les Grottes Ruisselantes il y a un peu plus d'un mois. Une semaine plus tard, alors qu'ils parcouraient les collines pour trouver de la nourriture, ils se sont liés d'amitié avec une paire d'ogres et les ont attirés vers les grottes pour qu’ils assurent leur protection. Les gobelins et les ogres ont capturé les réfugiés de Pierrenuit et ont commencé à manger les villageois. Les prisonniers que les gobelins n'ont pas mangés sont condamnés à subir un sort semblable à moins que les aventuriers n'interviennent.

Hark, le « Boss » des gobelins, n'est pas une créature déraisonnable. Son instinct de conservation l'emporte sur l’animosité naturelle qu'il ressent envers ses ennemis ou ses proies. Les personnages peuvent négocier avec Hark et éviter les effusions de sang inutiles (voir la zone 9), ou ils peuvent tuer Hark et ses partisans pour gagner la liberté des villageois - le choix leur appartient.

Les personnages doivent être au niveau 3 au moment où ils mettent le pied dans les grottes ruisselantes. La carte 1.2 montre la disposition des grottes. Les sections qui suivent la carte décrivent les emplacements sur cette carte.

Les Grottes Ruisselantes : Informations Générales

Les Grottes Ruisselantes sont naturellement formées et ont les caractéristiques suivantes en commun.

Obscurité : Les Grottes Ruisselantes ne contiennent aucune source de lumière. Les gobelins et les ogres s'appuient sur leur vision dans le noir.

Eau ruisselante : Les grottes tirent leur nom de l'eau qui coule constamment des stalactites dans la caverne principale (zone 1). Le son des gouttes d'eau résonne dans tout le complexe mais n'est pas assez fort pour couvrir d'autres bruits distinctifs.

Tunnels étroits : Les tunnels qui partent de la caverne principale (zone 1) ont une hauteur de 2 à 2,5 mètres et une largeur de 0,5 à 1,5 mètres. Les ogres et autres grandes créatures peuvent se faufiler entre ces passages, mais ils subissent des pénalités pour le faire (voir la section « Se faufiler dans un espace réduit » au chapitre 9 du Manuel des Joueurs).

Parois : Les murs sont humides et lisses, mais grâce à une abondance de prises et de points d'appui, ils peuvent être escaladés avec un jet DD 10 de Force (Athlétisme) réussi.



Carte 1.2

1. Grotte Principale

Les personnages qui suivent les traces des villageois arrivent à une embouchure de grotte de 3.5 mètres de large et 6 mètres de haut. Au-delà de l'entrée de la grotte, il y a une vaste caverne avec une forêt de stalagmites en son centre et des corniches d'une hauteur de 3 mètres de haut le long de ses murs. L'eau coule du plafond couvert de stalactites, qui s'élèvent à une hauteur de 9 mètres au milieu de la caverne. Six tunnels formés naturellement mènent de cette caverne centrale à d'autres parties des grottes. Le sol est jonché de lances et de boucliers cassés, et d'excréments de chauve-souris.

Les personnages qui se faufilent pour observer dans la grotte peuvent voir un ogre mâle se baigner dans une mare de boue (voir la zone 1b). Ceux avec la vision dans le noir peuvent également voir une ou plusieurs sentinelles gobelines sur les corniches (voir la zone 1a). Si les personnages transportent des sources lumineuses ou font beaucoup de bruit, les créatures des zones 1a, 1b et 1c les détectent et les attaquent.

1a. Les Corniches

Des corniches rocheuses de 3 mètres de haut se sont

formées le long des parois de la caverne.
L'ascension d'une corniche ou la descente en toute sécurité de celle-ci nécessite de réussir un test DD 10 de Force (Athlétisme).

Cinq gobelins montent la garde sur les corniches, un sur chaque rebord marqué « 1a » sur la carte. Leurs noms sont Gleek, Lop, Nitch, Pox et Slibberdabber. Quand ils détectent des intrus, les gobelins crient « Bree-yark ! » Terme gobelin signifiant « On se rend » (c'est du moins ce qu'ils disent) et commencent à tirer des flèches. Leurs cris d'alarme mettent en alerte le reste de la grotte, mais aucun renfort n'arrive.

1b. Bain de Boue Chaude

Un **ogre** mâle nommé Nob se baigne dans une mare de boue chaude de 1.5 mètres de profondeur près de l'entrée de la grotte. La piscine est chauffée par une ventilation naturelle qui maintient la température de la boue autour de 32 degrés Celsius. Nob ne porte pas de javelots mais garde sa massue dans la piscine avec lui. La piscine de boue est considérée comme un terrain difficile.

Nob et sa compagne (voir la zone 1c) travaillent pour le Boss Hark, qui les maintient sous sa coupe grâce à son intelligence supérieure et ses mauvais penchants. Nob essaie d'écraser les ennemis avec sa massue. Si ses ennemis tentent de fuir, Nob et sa compagne les poursuivent.

1c. Forêt de Stalagmites

Un groupe de stalagmites s'est formé au milieu de la caverne. Les stalagmites ont une hauteur de 1 à 4,5 mètres. Un espace est dégagé au milieu de la « forêt » de stalagmite. Les ogres ont transformé cet espace en tanière, et une femelle ogre nommé Thog dort ici quand les personnages arrivent. Elle se réveille au son des combats ou des cris d'alarme, et lance des javelots ou patauge pour rejoindre la bataille avec sa massue. Une fouille de la tanière des ogres ne rapporte rien de valeur.

1d. Bassin Pollué

Un bassin peu profond s'est formé contre le mur nord-est de la caverne, dont le sol est plus bas ici. Les eaux de ruissellement du bassin se déversent vers l'est dans la zone 4. L'eau est polluée par des minéraux toxiques et est impropre à la consommation.

2. Tanière des Gobelins

Un tunnel que les ogres trouvent inconfortablement étroit conduit à un réseau sinueux de grottes où vivent les membres les plus faibles de la tribu gobeline. Ces gobelins se terrent dans leurs tanières et évitent de se battre avec des aventuriers armés. En cas de menace, ils pleurent et implorent la miséricorde. Chacun à une CA de 10, 1 point de vie, et aucune attaque efficace.

2a. Les Grottes « Dortoirs »

Six de ces grottes sont marquées sur la carte des Grottes Ruisselantes, et chacune contient 1d6 de gobelins non-combattants. Le sol de chaque grotte est recouvert d'une paillasse d'herbe sur laquelle les gobelins dorment. Mis à part quelques pots rouillés, des outils bizarres et des jouets de gobelins, les grottes « dortoirs » ne contiennent rien de valeur.

2b. Les Grottes à Os

Les gobelins jettent les os des créatures qu'ils dévorent ici. Le sol de la grotte est jonché d'ossements de petits animaux (principalement des chauves-souris) et de quelques humanoïdes malchanceux, dont quelques villageois récemment mangés. Une recherche dans la zone ne rapporte aucun trésor.

3. Grottes Est

Après avoir subi quelques revers malencontreux contre le monstre dans la zone 3a, les gobelins évitent ce tunnel. Les gobelins nomment le monstre « le Blob ».

3a. Le Blob

Des stalactites et des stalagmites envahissent cette grotte de 6 mètres de hauteur et de 4.5 mètres de largeur. Au milieu du sol se dresse une stalagmite particulièrement grande (3 mètres de haut) criblée de trous de 25 cm de large et de 30 centimètres de profondeur, formés naturellement, et qui rejoignent une cavité centrale creuse. À proximité de la base de la stalagmite se trouvent les restes gravement corrodés de deux cimeterres gobelins.

Un **pouding noir** a pris place à l'intérieur du noyau creux de la stalagmite, et les trous dans la « coquille » de la stalagmite sont assez larges pour qu'un personnage puisse enfoncer un bras, un bâton ou une arme dans l'un d'eux. Le pouding fait une attaque de pseudopode gratuite contre tout ce qui est inséré dans l'un des trous de la stalagmite.

Le pouding est totalement à couvert et non visible à l'intérieur du noyau de la stalagmite. S'il n'est pas dérangé, le pouding reste à l'intérieur de la stalagmite jusqu'à ce que les personnages se dirigent vers la zone 3b, après quoi il se dégage et les suit tranquillement. Une fois les personnages piégés dans la zone 3b, le pouding les attaque.

Tunnel est. Ce tunnel de 1,5 mètres de large et de 2 mètres de haut monte en pente douce vers l'est. Au bout de 30 mètres, il débouche sur le côté est de la colline.

3b. Source d'Eau

Une petite chute d'eau s'écoulant du plafond sur 2.5 mètres de hauteur forme un bassin de 1.5 mètres de profondeur à l'extrémité sud-ouest de la grotte. Les gobelins venaient ici pour boire de l'eau fraîche, mais ils ont arrêté de se rendre dans la grotte quand le pouding noir dans la zone 3a a commencé à les tuer.

Une parcelle de vingt champignons verts est située près du mur sud-est. Un personnage qui inspecte les champignons et réussit un jet DD 10 d'Intelligence (Nature) sait qu'ils sont toxiques. Toute créature qui ingère un champignon doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou elle subit 1 point de dégâts de poison et est empoisonnée pendant 1 heure. Si l'on mange plusieurs champignons, les effets sont cumulatifs.

4. Prisonniers et Chauves-souris

Un court tunnel mène à une caverne engloutie d'où l'on entend l'écho du bruit d'ailes battantes. Le son émane d'une fosse formée naturellement dans le sol de la caverne, qui est couverte de fientes de chauve- souris. Des corniches de trois mètres de hauteur entourent la fosse et forment des alcôves surélevées au nord, à l'est et au sud. Il y a trente villageois de Pierrenuit dans ces alcôves. Les villageois sont prisonniers des gobelins et des ogres, et ils essaient de rester aussi silencieux que possible pour des raisons qui pourraient ne pas être immédiatement évidentes pour les personnages.

Directement au-dessous de cette caverne, il y a une autre caverne de taille similaire remplie de milliers de chauves-souris. Tout bruit fort dans l'une ou l'autre caverne agite les chauves-souris. Lorsque les chauves-souris deviennent agitées, faites lancer le dé d'initiative aux personnages. Sur l'initiative numéro 10, les chauves-souris volent dans la fosse et voltigent dans la grotte supérieure, poussant des cris perçants. Les chauves-souris agitées réduisent la visibilité dans la caverne supérieure à 1.5 mètres. Une créature subie 1 point de dégât perforant chaque fois qu'elle pénètre dans une zone de 1.5 mètres carrés remplie de chauves-souris agitées. Au début de chaque tour des chauves-souris, lancez un d6. Sur un résultat de 1 à 5, les chauves-souris restent agitées. Sur un résultat de 6, les chauves-souris retournent dans la caverne inférieure et ne sont plus agitées.

La fosse descend sur 6 mètres de roche solide avant de s'ouvrir dans la caverne inférieure, qui est de 9 mètres de profondeur.

Les Villageois de Pierrenuit

Le Chef Hark a dépouillé les villageois de leurs armes avant de les emmener dans cette caverne. Les villageois craignent pour leur vie mais ils ne peuvent pas s'échapper des grottes ruisselantes tant que les monstres de la zone 1 ne sont pas vaincus. Toutes les heures, un des ogres pénètre dans la caverne, attrape un prisonnier et emmène le malheureux villageois pour être mangé (si ce n'est pas par les ogres, c'est par les gobelins dans la zone 2 ou par les rats géants dans la zone 9).

En l'absence d'un vrai chef, Morak Ur'gray (nain d'écu, mâle LB, **roturier**), le propriétaire et exploitant de l'auberge de Pierrenuit, parle au nom des villageois. Morak est un optimiste et il compte sur Dame Velrosa Nandar pour venir à leur rescousse. Quand il voit les aventuriers, il pousse un soupir de soulagement et suppose qu'ils ont été embauchés par Dame Nandar. (Il sera consterné d'apprendre qu'elle n'a pas survécu à l'attaque de Pierrenuit.)

Les autres prisonniers notables pris au piège dans la caverne sont Hiral Mystrum (**roturier,** homme Tethyrien, LB), le peureux prêtre de Lathandre du village, et six gardes non armés (LN, **gardes** masculins et féminins de diverses ethnies). Les gardes ont été blessés par les gobelins et les ogres durant leur capture ; chacun a seulement 1d6 points de vie restants.

Les autres prisonniers sont les membres survivants des familles locales. Tous les adultes sont des roturiers non armés, et tous les enfants sont des non-combattants. Ils laissent Morak parler en leur nom. Les familles sont les suivantes :

- **Famille Agganor.** : Destiny Agganor (42 ans) est la sage-femme tieffeline de Pierrenuit. Son fils, Grin Agganor (27 ans), travaillait dans l'écurie du village, nourrissait les chevaux et nettoyait les stalles de Dame Nandar. Destiny prie Asmodée mais n'impose ses croyances à personne d'autre, y compris à son fils.
- **Famille Delfryndel** : Les Delfryndel sont des humains téthyriens. Ils possèdent et exploitent le moulin à vent de Pierrenuit. Les membres survivants de la famille sont Renarra Delfryndel (64 ans), son plus jeune fils Zalf (40 ans), sa femme Elize (37 ans) et leurs deux enfants adolescents, Darson (17 ans) et Hildy (14 ans). Aucun membre de la famille n'est mort durant l'attaque des géants, mais le fils aîné de Renarra, Olaf, a été tué et mangé par les gobelins.
- **Famille Hulvaarn** : Les Hulvaarn sont des humains Damariens, cultivateurs de pomme de terre et de navet. Les membres survivants de la famille sont

Godrick Hulvaarn (32 ans), son épouse Prennis (30 ans) et leurs trois enfants : leur fille Jehanna (12 ans) et leurs jumeaux Ellis et Ghalt (9 ans). Les enfants ont perdu leur grand-père (le père de Godrick, Nestor) dans l'attaque des géants des pierresnuit.

- **Famille Nesper** : Les Nesper sont des humains téthyriens, cultivateurs de citrouilles et de courges. Aucun d'entre eux n'a été tué dans l'attaque des géants, mais trois d'entre eux sont morts aux mains des gobelins et des ogres dans les Grottes Ruisselantes. Les membres survivants de la famille sont Yondra (15 ans) et son frère Sarvin (11 ans). Ils ont perdu leurs deux parents et une sœur plus âgée appelée Sylda.
- **Famille Osstra** : Les Osstra sont humains téthyriens, cultivateurs de blé. Les membres survivants de la famille sont Thelbin Osstra (52 ans) et son mari, Brynn (52 ans), et leur généreux neveu, Broland (23 ans). Brynn a perdu sa vieille mère et sa jeune sœur (la mère de Broland) à cause des gobelins.
- Famille Faucond'été : Les Faucond'été sont des halfelins robustes. Taela Faucond'été (28 ans), apothicaire, réconforte ses quatre jeunes enfants, Barley (10 ans), Midge (8 ans), Nincy (6 ans) et Dollop (3 ans). Le mari de Taela, Larlow, a été tué à Pierrenuit lorsqu'un rocher est tombé sur leur maison.

5. La Crevasse

Une crevasse de 2.5 mètre de large et 6 mètre de profondeur scinde un tunnel menant au nord. Les gobelins ne traverseront pas la crevasse et n'exploreront pas le tunnel. Où mène le tunnel est à votre discrétion. Il pourrait remonter à la surface, ou il pourrait mener à l'antre d'un monstre ou à la Forêt d'Arprofond. Si vous ne voulez pas que les personnages errent trop loin, informez les joueurs que le tunnel s'est effondré après quelque trentaine de mètres, forçant les personnages à rebrousser chemin.

6. Ruisseau Souterrain

Un ruisselet d'eau arrivant à hauteur des chevilles se déverse à travers un étroit tunnel dans le mur ouest et forme une petite mare dans cette caverne par ailleurs vide. L'eau n'a pas bon goût en raison de sa haute teneur en minéraux, mais les gobelins ont été obligés de la boire car leur approvisionnement en eau douce a été coupé (voir la zone 3).

Si les personnages pénètrent dans les grottes sans se faire remarquer et se réfugient ici, chaque heure il y a 50% de chance qu'un non-combattant gobelin entre dans la grotte pour remplir sa gourde d'eau. Le gobelin s'enfuit à la vue des intrus, se dirigeant vers le nord jusqu'à la zone 9. Le gobelin a une CA de 10, 1 point de vie et aucune attaque efficace.

7. Cheminée Naturelle

Une cheminée s'est formée dans le plafond de 2 mètres de hauteur de cette petite grotte latérale. La cheminée fait 1.5 mètre de large et il y a des prises abondantes pour y caler mains ou pieds. Une créature peut monter ou descendre le puits avec un test réussi DD 10 de Force (Athlétisme). Aucun test n'est requis si le personnage utilise une corde ou un équipement d'escalade.

Une femelle gobelin ambitieuse et sans scrupules nommée Snigbat monte la garde au fond du puits. La tâche de Snigbat est de surveiller pour détecter les intrus et de rapporter ce qu'elle voit à Boss Hark. Snigbat considère ce devoir comme une forme de punition. Si elle voit un ou plusieurs aventuriers bien armés, Snigbat propose de les mener à Boss Hark s'ils promettent de tuer Hark et d'aider Snigbat à devenir le nouveau boss. Snigbat sait où Hark garde son trésor (zone 8) mais ne partage pas cette information avec les personnages dans l'espoir qu'elle puisse le conserver.

Développement

Si les personnages nouent une alliance avec Snigbat et se débarrassent de Hark, Snigbat leur demande de tuer les ogres dans la caverne principale (zone 1), puisqu'elle n'a aucune influence sur eux. Avec Hark et les ogres morts, Snigbat peut s'emparer du titre de Boss sans être mise au défi. Une fois qu'elle devient la nouvelle patronne, elle permet aux personnages et aux villageois de Pierrenuit de sortir sains et saufs des Grottes Ruisselantes.

8. La Cache de Hark

Une grosse roche ronde remplit le bas tunnel de 1.2 mètre de diamètre menant à cette grotte. Le rocher s'adapte parfaitement au tunnel et doit être poussé dans la caverne pour dégager le passage. Déplacer le rocher hors du chemin nécessite un test réussi DD 11 de Force (Athlétisme). Le bruit du rocher roulant est assez fort pour être entendu par les créatures dans la zone 9.

Le plafond de la grotte est de 2.5 mètres de hauteur et contient un tapis d'herbes (le lit de Hark), à côté duquel repose un coffre en bois cabossé à la serrure rouillée. La

serrure n'est là que pour faire illusion et tombe en morceaux si elle est manipulée.

Trésor

Le coffre contient le trésor que Boss Hark a amassé dans sa courte vie :

- 12 po, 55 pa, et 87 pc (en vrac)
- Une paire assortie de salières et de poivrières argentées (valeur de 10 po à l'unité ou 25 po pour la paire)
- Un étui en cuir taché de sang contenant un ensemble complet d'outils de voleurs (d'une valeur de 25 po)
- Un symbole sacré de Sylvanus sculpté dans le bois et incrusté d'or (vaut 25 po)
- Un objet magique, déterminé au hasard en jetant le dé sur la table A des objets magiques du chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon

9. La Grotte du Chef Hark

Dans cette caverne de 3 mètres de hauteur se trouvent Hark, le **chef des gobelins**, deux femelles **gobelins** (gardes du corps) nommées Ratcha et Zukluk, et sept **rats géants** (les bien-aimés animaux de compagnie de Hark). Quand les personnages entrent dans la grotte pour la première fois, Hark et ses gardes du corps regardent joyeusement les rats se nourrir du cadavre d'un villageois tué (Darthag Ulgar, le propriétaire du comptoir commercial du Bouclier du Lion).

Hark a rassemblé toutes les armes et les boucliers appartenant aux villageois capturés et a caché l'équipement dans une alcôve à l'ouest derrière des rochers. Les personnages qui fouillent la cache trouvent neuf lances, cinq bâtons, deux poignards et six boucliers en bois.

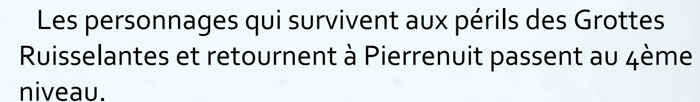
Le Garde-manger de Hark

À l'extrémité nord de la grotte se trouve une grotte plus petite où Boss Hark conserve des prisonniers pour nourrir ses rats géants. Daphné Featherstone (roturier, femelle, LB), la dame d'honneur terrifiée de Dame Velrosa Nandar, se blottit au fond de ce garde-manger de 1.8 mètres de hauteur. Daphné était dans le village quand les géants des nuages ont attaqué. Incapable de retourner au donjon de Nandar, Daphné s'est enfui dans les Grottes Ruisselantes avec les autres villageois - une décision qu'elle a fini par regretter. Si elle apprend que Dame Nandar est morte, Daphné devient inconsolable.

Négocier avec Hark

Les personnages peuvent essayer de négocier avec Hark au lieu de l'attaquer. Il accepte de libérer les villageois restants si les personnages font l'une des choses suivantes (et quittent le repaire des gobelins sans faire d'histoire) :

- Payer une rançon de 1 pièce d'or par villageois. (Le montant total est de 31 po, moins 1 po pour chaque villageois décédé depuis que les personnages sont arrivés dans les grottes).
- Donner à Hark une serrure neuve. Hark a besoin de la nouvelle serrure pour son coffre au trésor dans la zone 8.
- Tuer le blob (voir la zone 3). Si les personnages fournissent à Hark une preuve de la disparition du pouding noir, il relâche tous les villageois.



La Quête de Morak

Les personnages qui survivent aux périls des Grottes Ruisselantes et retournent à Pierrenuit passent au 4ème niveau.

Une fois en sécurité dans le village, Morak Ur'gray fait le bilan des dommages, prend des dispositions pour donner des nouvelles de l'attaque des géants à Eauprofonde, et demande aux personnages d'entreprendre l'une des trois quêtes suivantes. Si Morak est mort dans les Grottes Ruisselantes, un autre PNJ peut donner la quête à sa place. Choisissez la quête que vous préférez. Votre choix déterminera si les personnages vont à Bryn Shander, Champsdorés ou Troisangliers pour la prochaine étape de l'aventure (voir chapitre 2).

Que les personnages acceptent ou non la quête de Morak, continuez avec la section « Tour de Zephyros ».

La Quête de Bryn Shander

La voisine et amie de Morak, Semile Francsud, a été tuée dans l'attaque des géants. Même si elle n'avait pas de famille à Pierrenuit, Semile parlait souvent de son frère, Markham. Morak sait que Markham est le shérif de Bryn Shander et demande aux personnages de se rendre au Valbise et d'annoncer la triste nouvelle du décès de Semile.

La Quête de Champsdorés

Les Xelbrin ont été tués dans leur maison quand les géants ont bombardé le village (voir « Pierrenuit », zone 4h). Morak se souvient que le couple âgé

avait un fils, Miros, qui vit à Champsdorés. Morak demande aux personnages de se rendre à Champsdorés afin de faire savoir à Miros ce qui s'est passé. Si Rillyx, le tressym des Xelbrym est toujours vivant, Morak demande aux personnages de le livrer en toute sécurité à Miros.

La Quête de Troisangliers

Le voisin et ami de Morak, Darthag Ulgar, a été mangé par des rats géants. Darthag dirigeait le comptoir commercial « Le Comptoir du Bouclier du Lion » à Pierrenuit, et son ex-femme tient un comptoir commercial similaire à Troisangliers. Morak demande aux personnages de se rendre à Troisangliers et de transmettre la triste nouvelle du décès de Darthag à Alaestra Ulgar.

La Tour de Zéphyros

Le jour après que les personnages aient accepté la quête de Morak, ils rencontrent pour la première fois un géant. Lisez ou paraphrasez le texte encadré suivant aux joueurs :

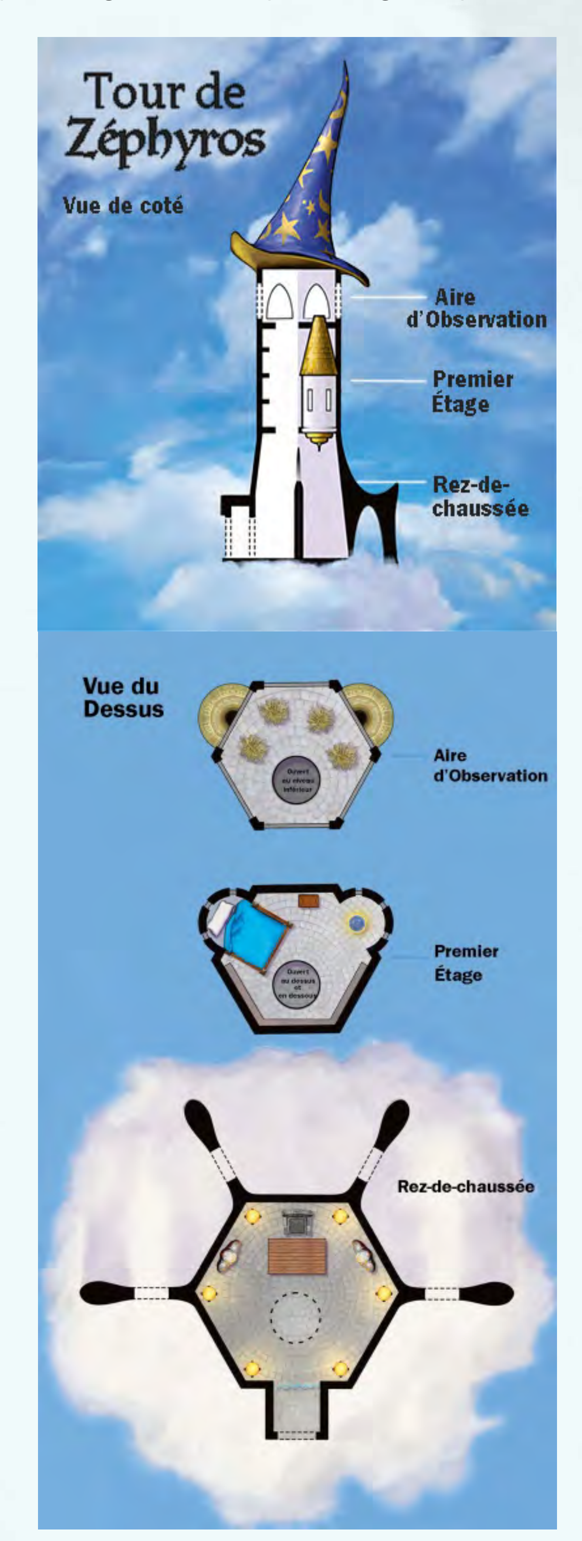
> Vous voyez une énorme tour qui flotte sur un nuage ondulant à 300 mètres de hauteur. La tour doit mesurer une centaine de mètres, et sa flèche ressemble étrangement à un chapeau de magicien pointu. Alors que la tour se rapproche, des escaliers faits de nuages commencent à se former en dessous et descendent vers vous.

La carte 1.3 montre la tour. Les escaliers sont faits de nuages fermes et en spirale vers le bas, s'arrêtant juste au ras du sol. Ils sont dimensionnés pour les humains et il est aisé d'y grimper. Après avoir monté les escaliers pendant 300 mètres, les personnages se tiennent devant l'entrée de la tour, sur un nuage qui semble aussi ferme et sûr qu'un sol solide. Si les personnages entrent au premier étage de la tour, un géant des nuages appelé Zéphyros descend du deuxième étage (en utilisant un sort de lévitation) pour les accueillir.

Zephyros est un géant des nuages excentrique avec des cheveux blancs balayés par le vent, une barbe blanche vaporeuse, et une robe pourpre moucheté ornée d'étoiles dorées. Il ne représente une menace ni pour Pierrenuit ni pour les personnages.

Depuis que l'ordination a été brisée, Zéphyros a lancé des sorts de contact avec un autre plan pour trouver un moyen de résoudre les choses. Mais les échecs pour lancer le sort l'ont rendu fou à plusieurs reprises. Il a récupéré de sa folie, mais cela a accentué son excentricité. Ses enquêtes magiques l'ont mené à Pierrenuit. Il n'a rien à voir avec l'attaque des géants des nuages sur le village et est horrifié d'apprendre les dégâts causés par ses collègues géants.

Zéphyros tient les « petites gens » en meilleure estime que la plupart des géants. Si les personnages se présentent



à lui, un large sourire s'installe sur le visage du géant des nuages alors qu'il se rend compte qu'ils sont ceux mentionnés par les mystérieuses entités extra-planaires avec lesquelles il a parlé. Convaincu que les personnages peuvent restaurer l'ordination, Zéphyros propose de les transporter vers une destination de leur choix dans le Nord. C'est l'étendue de son implication. Les entités extra-planaires avec lesquelles Zéphyros a parlé via le sort contact avec un autre plan lui ont conseillé de s'investir plus directement dans les événements. La destination du groupe devrait coïncider avec celle de la quête de Morak. Après avoir déposé les personnages en toute sécurité à leur destination, Zéphyros et sa tour partent pour les Iles Moonshae.

Si les personnages demandent à Zéphyros de les emmener ailleurs qu'à Bryn Shander, Champdor ou Triverrat, Zéphyros (en bon magicien excentrique qu'il est) devient un peu confus et finit par les emmener à l'un de ces endroits par accident.

Zéphyros est un géant des nuages avec les particularités suivantes :

- Zéphyros est neutre bon.
- Il a un score Intelligence de 18 (+4) et les capacités de magicien décrites ci-dessous.
- Il porte un bâton de mage géant au lieu d'une Morgenstern. En action, il peut faire deux attaques de mêlée avec le bâton. Chaque attaque a un bonus de +15 au toucher et inflige 20 (3d6 + 10) de dégâts contondants par coup, ou 23 (3d8 + 10) dégâts contondants s'il est utilisé avec les deux mains. Ce dégât est considéré comme magique.
- Son indice de dangerosité est de 13 (10 000 PX).
-

Lanceur de sort : Zéphyros est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa capacité utilisée pour lancer des sorts est l'Intelligence (jet de sauvegarde des sorts DD 17, +11 de modificateur aux attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs : *réparation, message, prestidigitation, rayon de givre, poigne électrique*
Sorts niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, compréhension des langues, projectile magique, bouclier*
Sorts niveau 2 (3 emplacements) : *couronne du dément, bourrasque, lévitation*
Sorts niveau 3 (3 emplacements) : *non-détection, protection contre une énergie, langues*
Sorts niveau 4 (3 emplacements) : *invoquer des élémentaires mineurs, invisibilité supérieure, sphère résiliente d'otiluke*
Sorts niveau 5 (2 emplacements) : cône de froid, contact avec un autre plan
Sorts niveau 6 (1 emplacement) : suggestion de groupe



Zéphyros

La tour de Zéphyros n'a pas de logement adapté pour les petites gens, mais le magicien géant des nuages permet au groupe de camper au premier étage. Il demande que les personnages confinent leurs activités au premier étage et restent à l'écart du deuxième étage et de l'aire d'observation. Zéphyros contrôle les mouvements de la tour à l'aide d'un orbe de navigation (voir l'annexe B) au deuxième étage.

La table des temps de voyage de la tour de Zéphyros résume combien de temps il faut à la tour pour aller de Pierrenuit à Bryn Shander, Champsdorés ou Troisangliers. Quelle que soit leur destination finale, les personnages ont au moins une rencontre en cours de route (voir la section « Ciel hostile » pour plus de détails).

Temps de Voyage de la Tour de Zéphyros

Destination	Temps de voyage
Bryn Shander	624 heures (26 jours)
Champsdorés	72 heures (3 jours)
Troisangliers	275 heures (11.5 jours)

Rez-de-chaussée

La tour repose sur un nuage qui s'avère solide sous les pieds. Une arche ouverte mène à un vestibule vide, à l'arrière duquel pend un mince rideau bleu translucide qui

volette dans la brise. Derrière le rideau, il y a une chambre hexagonale de 30 mètres de hauteur contenant une table en bois géante et une chaise en pierre. Six sphères de cristal sur lesquelles le sort de flamme éternelle a été lancé pendent du plafond par des chaînes de fer. Les sphères illuminées maintiennent la pièce bien éclairée. Le deuxième étage de la tour peut être vu à travers un trou de 6 mètres de large dans le plafond.

Premier Étage

Ce niveau de la tour a un plafond de 24 mètres de haut et de hautes fenêtres minces serties de vitraux.
L'ameublement comprend un lit géant et un énorme coffre en bois scellé par un sort de verrou magique. A 6, 12 et 18 mètres de hauteur, des étagères en pierre dépassent des murs, et ces étagères supportent le poids de la vaste collection de livres de Zéphyros (voir « Trésor »). Un orbe de navigation que Zéphyros utilise pour contrôler le déplacement de la tour flotte 3 mètres au-dessus du sol (voir l'annexe B). Zéphyros utilise la magie pour se déplacer entre les niveaux. Un trou de 6 mètres de diamètre dans le plancher permet d'accéder au premier niveau, dont le plancher est 30 mètres plus bas. Un trou de même taille dans le plafond mène à l'aire d'observation.

Trésor. Le coffre en bois mesure 3 mètres de long, 1.5 mètres de large et 1.5 mètres de haut. Il contient un assortiment de robes géantes, une paire de sandales géantes, un grand peigne à électrum incrusté de pierres de lune (valant 750 po et pesant 10 kilos) et le livre de sorts de Zéphyros. Il y a une couverture d'argent doré sur le livre de sort et il pèse plus de 110 kilos. Il contient tous les sorts préparés par Zéphyros ainsi que les sorts supplémentaires suivants : *œil magique, flamme éternelle, bouclier de feu, motif hypnotique, armure de mage, image miroir, foulée brumeuse, modification de mémoire, fracassement*, et *lenteur*.

La bibliothèque de Zéphyros contient plus de cinq cents revues de recherches qu'il a écrites lui-même.
Au cours des cinquante dernières années, Zéphyros a dérivé autour des îles Moonshae et catalogué ses nombreuses merveilles, à la fois magiques et mondaines. Chaque livre pèse 45 kilos, retranscrit un mois de recherche, et vaut jusqu'à 250 po.

L'Aire d'observation

Le plus haut niveau de la tour a des arcades ouvertes dans ses murs. Quatre griffons ont fait des nids dans l'aire d'observation, et Zéphyros les considère comme ses familiers. À tout moment, 1d4 des griffons sont présents ; les griffons absents chassent et reviennent après 1d4 heures. Les griffons qui sont présents attaquent si leurs nids sont dérangés. Les nids des griffons ne contiennent aucun trésor.

Ciel Hostile

L'une ou les deux rencontres suivantes se produisent pendant que les personnages voyagent avec Zéphyros. Si les personnages font le voyage par eux-mêmes, sans l'aide du géant des nuages, passez cette section et utilisez la table des rencontres aléatoires dans la nature du chapitre 3 pour créer des rencontres terrestres.

Jour 3 : La Haine Hurlante

Le troisième jour de voyage, les représentants d'un culte élémentaire maléfique appelé la Haine Hurlante arrivent à la tour de Zéphyros, dans l'espoir de trouver un puissant allié géant dont les objectifs coïncident avec ceux de Yan-C-Bin, le Prince de l'Air Maléfique.

Les cultistes utilisent des vautours géants comme montures volantes. Quand ils repèrent la tour du géant du nuage, ils enquêtent. Les cultistes atterrissent à l'entrée de la tour au premier étage. Zéphyros dort au deuxième étage quand ils arrivent et ne prend conscience des visiteurs que si les personnages le réveillent ou si un combat éclate.

Le troisième jour de votre voyage, vous apercevez neuf humains très minces vêtus d'armures légères qui chevauchent des vautours géants. Ils atterrissent au sommet du nuage, après quoi les humains descendent de leur monture. Tous les cavaliers portent des heaumes en acier qui couvrent leurs yeux et ressemblent à des têtes d'oiseaux stylisées. L'un d'eux est équipé d'un sac en bandoulière orné d'un visage souriant.

Les visiteurs sont deux **fanatiques** du culte (hommes humains Illuskiens, NE) et sept **cultistes** (hommes et femmes des différentes ethnies, NE). Les cultistes essaient d'entrer dans la tour tandis que leurs neuf **vautours géants** restent à l'extérieur. Les vautours permettent uniquement aux membres du culte de les monter, et ils attaquent toute autre personne qui approche à moins de 3 mètres d'eux. Un personnage qui revêt un costume de cultiste peut, avec un test réussi de DD 12 Charisme (Dressage), tromper un vautour géant pour qu'il lui permette de le monter. Le vautour géant attaque le personnage si le test échoue.

Les fanatiques du culte sont nommés Amarath et N'von.



Cultiste Hawling Hatred et un Vautour Géant

Ils parlent pour le reste du groupe et annoncent parler au nom de Yan-C-Bin. Amarath et N'von souhaitent prendre contact avec un géant des nuages et n'ont aucun intérêt à traiter avec quelqu'un d'autre. Si les personnages se mettent en travers, les cultistes les ignorent et appellent le maître de la tour. Si les personnages deviennent arrogants ou violents, les cultistes les attaquent.

Amaranth porte un sac magique (voir « Trésor ») avec un **traqueur invisible** à l'intérieur. À son premier tour de combat, Amaranth libère le traqueur invisible et lui ordonne d'attaquer les ennemis du culte.

Trésor. Le « sac souriant » d'Amarath est en fait un sac sans fond. Le sac devient vide une fois que le traqueur invisible le quitte. N'von a une bourse contenant dix pincées de *poussière de lutin*. Il offre la bourse à Zéphyros en cadeau (voir « Développement »).

Une pincée de poussière de lutin peut remplacer les composants matériels de tout sort d'enchantement de 3ème niveau ou moins. La poussière de lutin a aussi d'autres effets magiques. Si une pincée de poussière de lutin est saupoudrée sur une créature, lancez un d100 et consultez la table ci-dessous pour déterminer l'effet.

Poussière de lutin

D100	Effet magique
01-70	La créature saupoudrée de poussière gagne une vitesse de vol de 18 mètres pendant 10 minutes.
71-80	La créature saupoudrée de poussière doit réussir sur un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou tomber inconsciente pendant 1 minute. La créature se réveille si elle subit des dégâts ou si elle est secouée ou giflée durant une action.
81-90	La créature saupoudrée de poussière doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 ou être affectée par un sort de confusion.
91-00	La créature saupoudrée de poussière devient invisible pendant 1 heure. Tout équipement porté ou transporté est invisible tant qu'il est sur la créature. L'effet prend fin si elle attaque, inflige des dégâts ou lance un sort.

Développement

Si une bataille éclate entre les personnages et les cultistes, Zéphyros (en magicien excentrique qu'il est) regarde le chaos à distance sans se mêler au combat. Ce n'est que si les personnages sont près de la défaite que le géant du nuage jette un sort de suggestion de groupe sur les cultistes et le traqueur invisible, les exhortant à partir immédiatement et à ne jamais revenir.

Si les personnages permettent aux cultistes de parler à Zéphyros, ils lui offrent en cadeau le sachet de poussière de lutin et l'exhortent à aider Yan-C-Bin à « ramener le monde à son état primordial, comme il l'était à l'aube de l'histoire ». Les cultistes sont flous sur la façon dont cela peut être réalisé et plus intéressés par un oui ou un non du géant.

Zéphyros écoute tous les conseils que les personnages souhaitent lui donner. A moins que les personnages ne lui conseillent de renvoyer les cultistes, Zéphyros accepte le cadeau des cultistes et leur permet de rester dans sa tour pendant qu'il réfléchit à leur offre. Il se retire ensuite au deuxième étage et jette le sort contact avec un autre plan pour déterminer le meilleur plan d'action. S'il échoue au jet de sauvegarde d'Intelligence du sort, il reste catatonique jusqu'à ce qu'il finisse un long repos. S'il réussit le jet de sauvegarde, il détermine à l'aide du sort que les intérêts du culte sont opposés aux siens, et demande poliment aux cultistes de partir. Les cultistes concèdent à contrecœur à sa demande et prennent congé, mais pas avant qu'Amarath ne fustige le magicien géant des nuages pour sa « décision stupide et sa vision étriquée ».

Après la conclusion de ses affaires avec les cultistes, Zéphyros ne trouve pas cela bien de garder son cadeau et donne la poussière de lutin aux personnages, croyant qu'ils pourront en tirer plus de profit qu'il ne le fera.

Jour 10 : Opération « Frapper l'Orbe »

Cette rencontre a lieu le dixième jour du voyage du groupe et n'a lieu que si les personnages voyagent vers Bryn Shander ou Troisangliers. La prépondérance de l'activité des géants dans le Nord a alerté les membres de l'Alliance des Seigneurs, et leurs agents recueillent des informations tout en prenant des mesures pour freiner les avancées des géants.

Tout personnage montant la garde à l'extérieur de la tour de Zéphyros ou regardant le ciel de l'aire d'observation de la tour voit le danger approchant si sa perception passive (Sagesse) est de 15 ou plus.

Un énorme dragon d'argent glisse à travers les nuages, s'approchant rapidement. Alors qu'il se rapproche, vous voyez un certain nombre de nains armurés agrippés à ses serres.

Un **dragon mâle argenté** du nom de Clarion doit une faveur à la reine Dagnabbet de Castelmithral (Mithral Hall) et transporte un groupe de combattants de l'Alliance des Seigneurs à la tour de Zéphyros à sa demande. Le dragon empoigne trois nains boucliers dans chaque serre. Les nains ont reçu l'ordre de désactiver les bastions des géants des nuages, et ils prévoient de localiser et de détruire l'orbe de navigation de la tour. Ni eux ni le dragon ne savent que Zéphyros ne représente aucune menace pour les colonies du Nord, et ils ne s'en soucient pas non plus. Ils ont des ordres de leur reine et une mission à accomplir, et par la barbe de Moradin, ils ont l'intention de réussir !

Les personnages qui repèrent le dragon d'argent ont 1 minute pour se préparer à son arrivée. Sinon, tous les habitants de la tour sont surpris par le bruit des ailes battantes du dragon alors qu'il atterrit sur le nuage à l'extérieur de la tour. Après avoir déposé les nains, Clarion décolle, effraie les griffons dans l'aire d'observation de la tour, et attend que les nains achèvent leur travail.

Les nains d'écu se nomment Daina Ungart, Poindefer d'Ildehar, Hewen Cor, Voldrik Marteaudefeu, Griswelda Torunn et Naalt Bouclierfendu. Ils ont les statistiques des combattants **vétérans**, avec les changements suivants :

- Les nains sont d'alignement LB.
- Leur vitesse est de 7,5 mètres.
- Ils ont vision dans le noir jusqu'à 18 mètres.
- Ils parlent commun et nain.
- Ils ont un avantage sur les jets de sauvegarde contre le poison et une résistance aux dégâts du poison.
- Ils manient des haches d'armes au lieu d'épées longues, et des hachettes au lieu d'épées courtes (les haches et hachettes infligent des dégâts tranchants au lieu de perforant).
- Chacun est équipé d'une potion de *forme gazeuse*.

Les nains utilisent leur *potion de forme gazeuse* à l'atterrissage et explorent la tour, à la recherche de *l'orbe de navigation*. Réalisant que l'orbe n'est pas au premier étage, ils volent jusqu'au deuxième étage. Une fois l'orbe en vue, les nains reviennent à leurs vraies formes et l'attaquent. Zéphyros fait de son mieux pour protéger l'orbe sans nuire à aucun des nains, en utilisant des sorts tels que *charme-personne*, *sphère résiliente d'otiluke*, et la *suggestion de groupe* pour les piéger ou les détourner de leur objectif. Pendant ce temps, le dragon regarde la bataille de l'aire d'observation et tente de neutraliser le magicien géant des nuages avec son souffle paralysant.

Le dragon et les nains évitent le conflit armé avec les personnages. Si les personnages tuent un ou plusieurs des nains ou infligent des dégâts au dragon, ils sont accusés de conspirer avec des géants pour provoquer la chute de la civilisation naine dans le Nord. L'équipe de combattants attaque le groupe, essayant de rendre les personnages inconscients au lieu de les tuer.

Développement

Un personnage peut essayer de persuader le dragon et les nains de mettre fin à l'assaut en les convaincant que Zéphyros ne veut aucun mal. Si le joueur joue bien et mène un argumentaire convaincant, permettez au personnage d'utiliser une action pour effectuer un test de Charisme (Persuasion) DD 15, avec un avantage si le personnage est membre de l'Alliance des Seigneurs, et avec un désavantage si un ou plusieurs des membres des combattants nains sont morts. Si le test échoue, les nains disent qu'ils « ne peuvent pas prendre de risques » et continuent l'exécution de leur projet mais un personnage pourra réessayer à nouveau s'il le souhaite. Si le test réussit, le dragon et les nains arrêtent l'attaque.

Si les nains détruisent l'orbe de navigation, la tour s'immobilise jusqu'à ce que Zéphyros fabrique un orbe de remplacement (ce qui pourrait prendre des mois). Plutôt que de bloquer les personnages dans sa tour, il les aide à

retourner au sol, les oriente dans la bonne direction et leur fait ses adieux avant de retourner à sa tour pour réfléchir à ses options.

Si l'équipe d'attaque est contrecarrée ou annule la mission, les nains demandent à Clarion de les ramener à Castelmithral. Si les nains sont tués, le dragon retourne seul à Castelmithral. Une fois que le groupe d'attaquants de l'Alliance des Seigneurs est parti, Zéphyros remercie les personnages qui l'ont aidé à défendre la tour, marmonne quelque chose à propos des dragons et continue le voyage comme si de rien n'était.

Pierrenuit : Informations Générales

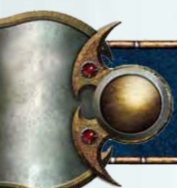
Les personnages gagnent des niveaux dans ce chapitre en remplissant les objectifs résumés ci- dessous :

- Les personnages qui explorent Pierrenuit et vainquent les gobelins dans le village montent au 2ème niveau.
- Les personnages qui traitent avec les agents Zhentarim et survivent au siège des orcs (avec ou sans l'aide des elfes de la Forêt d'Arprofond) montent au 3ème niveau.
- Les personnages qui survivent aux périls des Grottes Ruisselantes montent au 4ème niveau, quel que soit le nombre de villageois qu'ils sauvent.
- Les personnages montes avec les cultistes de l'air et le groupe d'attaque de l'Alliance des Seigneurs.

Les personnages devraient être au 5ème niveau au moment où ils atteignent Bryn Shander, Champsdorés, ou Troisangliers, comme décrit dans le chapitre 2.







Chapitre 2: Grondements

Une ville dans le nord est la cible d'une attaque de géants. Vous décidez de l'endroit : la ville fortifiée de Bryn Shander dans le cœur glacial de Valbise; Champsdorés, une abbaye et une colonie fortifiée au nord-est d'Eauprofonde; ou Troisangliers, une ville frontière et une halte pour les convois dans la Vallée de Dessarin.

Ce chapitre comprend une carte et un aperçu détaillé de chaque lieu. Les géants attaquent dans un but précis. Si les personnages aident à défendre le site contre l'assaut des géants et réussissent à vaincre ou à chasser les attaquants, les personnages sont récompensés par des quêtes qui les mènent plus profondément dans l'aventure.

Soyez averti : ces rencontres sont conçues pour tester le leadership et les compétences tactiques du groupe, et les personnages qui ne font pas preuve d'un certain degré de prudence périront probablement.

PNJs Spéciaux

Dans ce chapitre, chaque joueur joue non seulement un personnage mais aussi un PNJ qui a des liens avec le lieu que les personnages défendent. Une fois que vous avez déterminé où l'aventure commence, notez les six PNJ correspondant à l'endroit que vous avez choisi. Ces PNJ sont rassemblés dans l'annexe D. Il y a une brève présentation de chaque PNJ, des traits de personnalité (un lien, un idéal et un défaut), et un bloc de statistiques.

Lorsque l'attaque des géants commence, donnez un PNJ à chaque joueur et dites au joueur où se trouve le PNJ au début de la rencontre, comme indiqué dans la description de la rencontre. Si votre groupe a plus de six joueurs, un ou plusieurs d'entre eux ne recevront pas un PNJ, et c'est normal. (Laissez les joueurs décider qui en obtient un et qui n'en a pas.) Si votre groupe a moins de six joueurs, donnez un PNJ à chaque joueur et mettez les PNJ supplémentaires de côté. Ces PNJs restants ne participent pas à la bataille.

Après avoir distribué les PNJs, lisez le texte explicatif suivant aux joueurs :

En plus de votre personnage, chacun de vous a reçu un personnage spécial non-joueur qui a des liens envers l'endroit où l'aventure commence. Prenez un moment pour examiner les traits de personnalité et les statistiques de votre PNJ. Un de vos objectifs dans cette partie de l'aventure est de garder votre PNJ spécial en vie. Pour chacun de ces PNJs qui survit, votre groupe recevra une quête spéciale qui lui rapportera une récompense une fois qu'il aura réussi. Le contenu de ces quêtes spéciales ne sera pas révélé avant la fin de cette partie de l'aventure.

Les PNJs contrôlés par le joueur sont intentionnellement plus simples et plus faciles à jouer que les personnages des joueurs, et les PNJs contribuent à animer l'endroit. Les joueurs seront beaucoup plus enclins à défendre le village en sachant que ses habitants sont plus que des figures sans visage avec des points de vie.

Plutôt que de demander à chaque joueur de lancer une initiative pour le PNJ spécial, supposez que le PNJ agit sur la même initiative que le personnage du joueur, immédiatement après le tour de ce personnage. Si un ennemi est obligé de choisir entre attaquer un personnage de joueur ou un PNJ, supposez qu'il attaque le PNJ à moins qu'il ne soit fortement incité à faire autrement.

À la fin de la bataille, quel que soit le résultat, reprenez tous les PNJs spéciaux. Pour chaque PNJ qui survit, donnez aux personnages la quête spéciale correspondant au PNJ. Une quête spéciale est donnée même si le PNJ n'a pas participé à la bataille. Ces quêtes spéciales ne doivent pas être révélées aux joueurs jusqu'à ce que vous soyez prêt à passer à la prochaine partie de l'aventure. Une fois que la poussière du combat est retombée, les PNJs survivants approchent les personnages et proposent leurs quêtes (pas nécessairement toutes en même temps). Les personnages n'ont aucune obligation d'accepter et de compléter une quête, bien que cela entraîne généralement une récompense sous une forme ou une autre.

Les aventuriers ne reçoivent aucune quête (ou la récompense obtenue en la complétant) liée à un PNJ qui meurt et qui n'est pas ramené à la vie en utilisant un sort de réanimation ou par un autre moyen.

Si vous menez l'aventure pour des joueurs inexpérimentés, vous pouvez jouer vous-même un ou plusieurs PNJ spéciaux et les utiliser pour aider ou conseiller les personnages des joueurs, plutôt que de faire jouer les PNJ par les joueurs en plus de leurs propres personnages. Si les PNJ survivent à la bataille, attribuez une quête spéciale par personnage dans la partie.

Bryn Shander

Bryn Shander est la plus grande des dix cités connues collectivement comme les « Dix-Cités », située dans le cœur glacial du Valbise. Ici, des caravanes du sud convergent avec les commerçants venant de l'autre côté du Valbise pour échanger des marchandises et des rumeurs. Les pêcheurs, les trappeurs, les fourreurs et les vendeurs de marchandises se côtoient dans les tavernes de la ville, et les nains bourrus, les voyageurs aux yeux écarquillés, et les détrousseurs sans scrupules errent dans ses rues.

Les négociants du sud y échangent des colorants, du bois dur, des herbes séchées, des épices, des textiles, des fruits, des vins, des bijoux sculptés sur os et autres scrimshaw fabriqués à partir des os de la truite à tête plate qui peuplent les rivières et les lacs de la région.

La ville est située au sommet d'une colline au sud de la montagne connue sous le nom de Cairn de Kelvin, un point de repère majeur dans Valbise. De son perchoir balayé par le vent, Bryn Shander a une vue dominante sur la toundra environnante, et ses assaillants doivent escalader la colline aride sous le feu des archers avant de pouvoir atteindre le mur extérieur. Le mur circulaire qui entoure Bryn Shander fait 9 mètres de hauteur et est construit avec des blocs de pierre serrés. Les défenseurs se tiennent au sommet d'un chemin de ronde en bois qui embrasse l'intérieur du mur. Il y a des tours de guet en pierre tout au long du mur dans lesquelles les gardiens peuvent s'abriter pendant les blizzards et se réchauffer les mains et les pieds à l'aide de poêles en fer.

Les bâtiments de Bryn Shander sont en bois avec des toits en pente pour empêcher la neige de s'y amonceler. Des nuages de fumée blanche sortent jour et nuit des cheminées de pierre et des trous dans les toits.

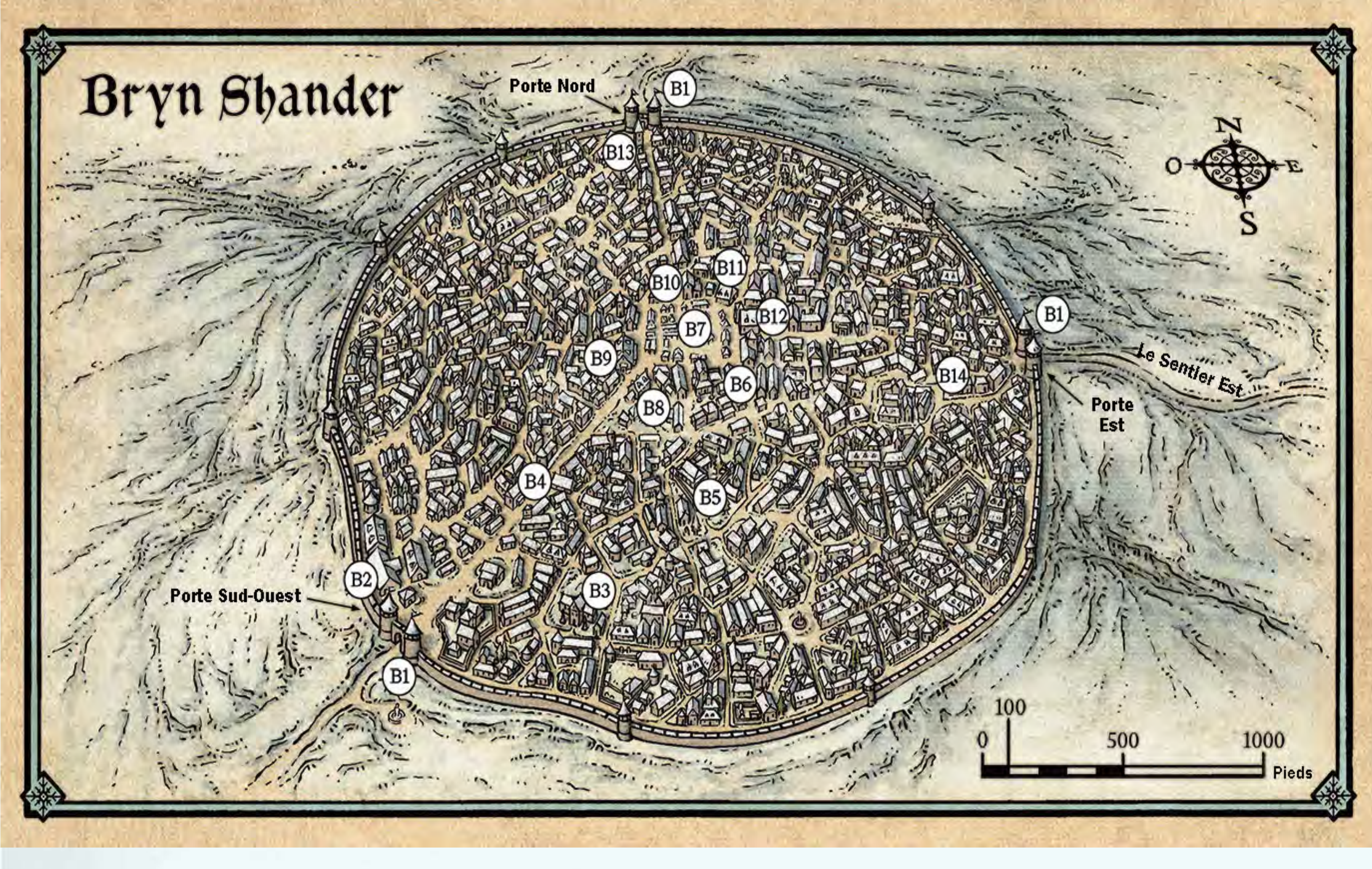
Chaque communauté des Dix-Cités élit un Porte-parole qui dirige les résidents et défend leurs intérêts. Le Porte-parole actuel de Bryn Shander est Duvessa Shane. Elle a nommé Markham Francsud à son poste de shérif, le chargeant d'entrainer la milice de la ville et de maintenir la paix.

Lieux de Bryn Shander

Les lieux suivants sont identifiés dans la carte 2.1.

B1. Les Portes Extérieures

La ville a trois entrées fermées par des doubles portes en bois cerclées de 4.5 mètres de haut, qui sont nommées la porte nord, la porte est, et la porte sud-ouest. Ces accès peuvent être barrés de l'intérieur avec de lourdes poutres en bois dur. Les portes barricadées ont une CA de 15, 200 points de vie, un seuil de dégâts de 10, et l'immunité aux dommages psychiques et empoisonnés. Forcer l'ouverture



Carte 2.1.

des portes nécessite de réussir un test de force DD 28.

Deux tours de pierre cylindriques de 9 mètres de hauteur encadrent chaque entrée et surveillent l'un des sentiers qui mènent à la ville. Le sentier de la porte nord permet de voyager sur trois kilomètres jusqu'au nord du village de Targos sur la rive gelée d'un lac appelé Maer Dualdon. Le sentier menant à l'est, appelé Sentier Est, s'étend sur environ vingt kilomètres jusqu'à la ville de Havre-Est, sur la rive du Lac Dinneshere. La route du sud-ouest, connue sous le nom de sentier des caravanes ou le Sentier des Dix passe à travers l'Épine Dorsale du Monde. Ce sentier est le chemin le plus sûr vers les terres au sud des montagnes, mais il est presque impraticable en hiver.

Usuellement, les portes de Bryn Shander restent ouvertes, et les gardes assignés aux guérites ne disent rien et ne font rien pendant que les gens vont et viennent. Cependant, quand Bryn Shander est menacé, les gardes ferment et bloquent les portes, refusant de les ouvrir à moins que le shérif ou le Porte-parole ne le leur ordonne. Il y a quatre gardes à chaque porte à tout moment. Huit autres gardes mènent des patrouilles, se déplaçant entre les tours de guet de pierre le long du mur. La plupart des gardes sont humains, avec une poignée de nains d'écu, de demi-orcs et d'autres races.

Une adjointe du shérif nommé **Augrek Heaumebrillant** (voir annexe D) est souvent de garde à la porte sud-ouest. Elle se réjouit d'accueillir les nouveaux visiteurs en ville. En fait, elle a un discours bien rodé qui fait rouler les yeux des autres gardes du portail :

Augrek : « Bien le bonjour Voyageurs, gardez vos doigts et vos extrémités bien cachés, de peur qu'Auril ne les morde ! ... Tenez-vous bien, et vous serez le bienvenu ici ! Si je peux me permettre, je vous recommande de goutter le Whisky de Barbe-de-feu, vendu seulement à la taverne « Le confort de Kelvin », située sur votre droite lorsque vous entrez sur la place du marché !

(Si les personnages arrivent par une porte différente, vous pouvez placer Augrek à cette porte.)

B2. Les Écuries

Ces écuries sont adossées au mur extérieur. N'importe quel cheval, poney ou mule amené dans la ville peut être parqué ici et nourri pour 1 pa par nuit.

B3. Salle du Conseil

Située près de la porte sud-ouest, la salle du conseil est un bâtiment quelconque où les conférenciers des Dix-Cités s'engagent dans des discussions sur les sujets qui concernent leurs communautés. Quand aucune réunion n'est en cours, le bâtiment reste vide. En cas de crise affectant les autres villes des Dix-Cités, la salle du conseil peut être transformée en refuge pour les réfugiés.

B4. Le Temple de la Triade

Le plus grand lieu de culte de Bryn Shander, le seul qui mérite vraiment d'être appelé un temple, est un impressionnant édifice en pierre construit par les nains du Cairn de Kelvin. Le temple de la Triade se trouve à mi-chemin entre la porte sud-ouest et le marché central. Il honore les trois dieux connus sous le nom de la Triade : Tyr, le dieu de la justice ; Torm, le dieu du courage et du sacrifice de soi ; et Ilmater, le dieu de l'endurance face à la souffrance.

Le temple est occupé et entretenu par des prêtres et des acolytes de Padhiver et d'Eauprofonde, qui ne restent généralement pas plus de deux ans avant de retourner d'où ils venaient. À l'heure actuelle, le temple abrite un prêtre de Torm de Padhiver nommé Dellvon Ludwig (prêtre humain Illuskien, LB) et son fidèle ami, Sirac de Suzail.

B5. Le Palais du Porte-parole

Le Palais du Porte-parole est la résidence privée du Porte-parole de la ville. Bien que le terme de « palais » soit quelque peu pompeux si on le compare à de tels bâtiments situés ailleurs dans le monde. Cependant, façonné en pierre taillée par des nains, avec un toit en ardoise et une colonnade à l'avant, le palais détonne tellement au milieu des maisons en bois bruts de Bryn Shander, qu'il semble avoir été magiquement transporté ici d'une autre région de Faerûn.

L'actuelle Porte-parole élue, Duvessa Shane (voir l'annexe D), est la fille d'une commerçante d'Eauprofonde qui s'est installée à Bryn Shander après être tombée amoureuse d'un serveur d'une des tavernes de la ville. Duvessa a hérité du talent de négociation de sa mère et du charme de son père, et elle peut discuter et débattre pendant des heures sans se fatiguer. Certains pourraient se hérisser de son aplomb, mais elle obtient habituellement ce qu'elle veut.

B6. L'Hôtel de Ville

L'hôtel de ville de Bryn Shander est le plus grand bâtiment qui borde la place centrale. Il est réservé pour les fêtes et les rassemblements communautaires lors de divers jours saints et autres événements importants. La salle peut également accueillir les réfugiés des colonies voisines en cas d'urgence.

Au fond de la salle se trouve un petit escalier en pierre qui mène à une cave enterrée avec des murs de terre gelée et durcie. La cave a été convertie en un bureau du shérif et une cellule de prison adjacente. Le shérif, **Markham Francsud** (voir l'annexe D), passe peu de temps ici, et la cellule de la prison est habituellement inoccupée. Lorsque les fauteurs de troubles ont besoin d'être enfermés, deux adjoints (**gardes** humains Illuskiens, hommes ou femmes) sont chargés de les surveiller. Le shérif Francsud porte la clé de la porte de la cellule, qui peut être ouverte avec les outils des voleurs et un test réussi de Dextérité DD 15. Si les gardes ont besoin d'entrer dans la cellule pour une raison quelconque, l'un d'eux part chercher le shérif pendant que l'autre attend.

B7. La Place du Marché

Le marché est un espace à peu près circulaire dans le centre de la ville où les commerçants locaux et étrangers vendent leurs marchandises. Les tentes et les wagons couverts offrent un abri contre le vent froid, bien que léger. Dans quelques endroits, des gens se blottissent autour de feux de camp qui fument et crépitent.

Une jeune femme hagarde et sans-abri, lourdement emmaillotée, nommée **Beldora**, flâne souvent sur la place du marché (voir l'annexe D). Elle porte des bottes trop grandes pour ses pieds et des gants épais en peau de morse. Elle gagne de l'argent en aidant à entretenir les feux de camp, tout en restant au chaud et en glanant les rumeurs en même temps.

Le secret de Beldora est qu'elle est un agent des Ménestrels. Elle aime se blottir à côté des étrangers et apprendre ce qu'ils savent. Elle cache une Pierre de communication à distance sur elle et l'utilise une fois par jour pour transmettre des informations à Thwip Fondepierre, un agent des Ménestrels basé à Hundelpierre.

B8. Le Confort de Kelvin

Le Confort de Kelvin est la taverne la plus populaire de la ville, grâce à son vaste stock de bières et de whisky nains. La salle commune est ornée de marteaux de guerre de confection naine, mais la plupart des liqueurs sont importées de Mirabar, de l'autre côté de l'Épine Dorsale du Monde. La spécialité des Dix-Cités est un hydromel sirupeux

de Bon Hydromel, un village voisin. Les responsables de caravanes et les gardes aisés viennent souvent ici, tout comme les nains qui visitent le cairn de Kelvin. Le propriétaire du Confort de Kelvin est Ogden Barbedeflamme (nain d'écu mâle **roturier**, NB), qui a un tempérament aussi fougueux que sa boisson signature - un tord-boyaux de Mirabar qu'il obtient à bas prix et qu'il ré-embouteille pour le présenter comme étant un Whisky de Barbe-de-Feu (en y appliquant une forte marge). Dans sa jeunesse, Ogden a travaillé dans de nombreuses mines célèbres, et il a des contacts dans les citadelles naines du Nord, y compris Castelmithral.

Sir Baric Nylef (voir l'annexe D), chevalier de Tyr et membre de l'Ordre du Gantelet, est l'un des clients du Confort de Kelvin. Il espère que quelques gorgées du Whisky de Barbe-de-Feu le préserveront du froid mordant alors qu'il garde un œil attentif pour repérer un nain nommé Worvil Barbe-Fourchue dit « le Charançon », un criminel qui se cacherait dans les Dix-Cités. Le Charançon menait une bande de brigands nains qui attaquaient des convois d'été entre Luskan et Mirabar. Il a également mené plusieurs raids sur les mines de Mirabar, volant principalement de la nourriture et des boissons. L'Ordre du Gantelet a capturé la majeure partie de sa bande, mais Worvil a disparu dans les montagnes. L'interrogatoire des prisonniers amena Baric à découvrir que le charançon est fou du Whisky de Barbe-de-Feu. Baric a donc adopté l'apparence d'un garde d'escorte de caravane au chômage, et son plan est de traîner autour du Confort de Kelvin pendant quelques jours, en espérant que sa proie passera la porte.

B9. Armurerie

L'armurerie de la ville est située juste à côté de la place centrale. Seul le Porte-parole de la ville et le shérif ont les clés de ce bâtiment qui abrite des armes pour la milice.

B10. Les Lames de Fer Noir

La forge, et sa petite boutique attenante, se trouve juste au nord de la place de la ville et est connue comme le magasin où s'arrêter par les aventuriers et autres voyageurs de la région. Plutôt que d'essayer de rivaliser avec les armes naines du Cairn de Kelvin, le forgeron, Garn (**roturier** humain Illuskien, N) gagne sa vie en fabriquant les lames les moins chères des Dix-Cités.

Sa sœur, Elza (femme Illuskienne, **roturier** humain, NB) dirige la boutique. Elza a développé son commerce au cours des dernières années en proposant une sélection de fournitures pour les aventuriers : rations, manteaux de fourrure, gants et bottes en cuir, pics à glace, raquettes et autres équipements de survie. Alors qu'une arme de fer noir se vend généralement à la moitié du prix indiqué dans le manuel du joueur, Elza augmente de 50% le prix des autres biens pour que l'entreprise reste rentable. La plupart des vendeurs vétérans de la ville dédaignent la forge de Garn, et les blagues racontées au sujet des nouveaux venus ayant des infortunes au Valbise se terminent souvent par la phrase « ... et en plus, il portait une lame de fer noir ! ».

B11. Le Crochet

Cette vieille auberge a pour clientèle des marchands et aux commerçants étrangers qui viennent à Bryn Shander pour faire des affaires. L'aubergiste, Barton (Illuskien homme **roturier**, NB), ne se mêle pas des affaires de ses clients. L'hébergement est de maigre qualité et les quelques chambres privées n'ont pas de cheminée et sont très froides la nuit. La plupart des clients dorment dans la grande salle commune, près du grand foyer en pierre.

B12. La Boutique de Rendaril

C'est le plus grand commerce à Bryn Shander, situé sur le site de la première cabane autour de laquelle la ville a pris naissance. L'entrée donnant sur la place du marché sert de vitrine où les visiteurs peuvent admirer un assortiment des plus beaux produits des Dix-Cités : cannes à pêche en if elfique, manteaux en peau de yéti avec boutons en os gravé, hameçons en mithril, lames de haches et dagues fabriquées par les nains du Cairn de Kelvin, et plus encore.

Il y a une entrée pour les grossistes à l'arrière du bâtiment, où les caravaniers déchargent leur stock et où les aventuriers locaux vendent des peaux et des défenses collectées lors de leurs voyages. Le propriétaire, Rendaril (Homme Demi-Elfe, **roturier**, CB) est un marchand avisé qui a appris son métier dans les marchés coupe-gorges d'Eauprofonde. Plus d'argent passe entre ses mains en une semaine que ce que la plupart des autres entreprises de Bryn Shander ne voient en une saison.

B13. Le Regard du Nord

Le Regard du Nord est l'auberge la plus fréquentée par les mercenaires et les aventuriers, et cela en fait l'endroit le plus bruyant et le plus dangereux où rester à Bryn Shander. Mais en même temps, son comptoir est le meilleur endroit des Dix-Cités pour obtenir les dernières nouvelles et les rumeurs, incluant des pistes pour des aventures rentables.

Le propriétaire, un ancien homme d'arme qui porte le nom de Scramsax (**vétéran** humain Illuskien, N), profite des grands espoirs et des bonnes fortunes de ses clients en leur faisant payer les tarifs les plus exorbitants de la ville (les prix de la chambre et de la pension sont deux fois plus élevés que ceux indiqués dans le Manuel des Joueurs). Scramsax

« dépanne » souvent les clients qui se trouvent entre deux emplois en leur permettant de rester à crédit puis leur présente une facture gonflée par les frais d'intérêt lorsqu'ils touchent leur prochain salaire. Ceux qui ne règlent pas leurs comptes découvrent que l'ancien mercenaire ne prend pas « je n'ai pas d'argent » pour une réponse, et qu'il se souvient encore comment manier une lame.

B14. Le Repos de Geldenstag

Une des plus anciennes auberges de la ville, Le Repos de Geldenstag, est tenue par Myrtle (humaine illuskienne, non combattante, LN), une veuve aux cheveux gris. Myrtle se fait un devoir de connaître les affaires de tous et de poser à ses invités de nombreuses questions sur ce qu'ils font chaque jour. Les chambres de l'auberge sont ternes - les petites chambres sont meublées avec seulement un tabouret, un pot de chambre et deux lits avec des fourrures sales jetés au-dessus d'eux. Cela pourrait sembler le genre d'endroit qui attirerait les criminels et les fauteurs de troubles, mais le harcèlement de Myrtle a tendance à chasser les gens qui ont des secrets à garder. L'absence de cet élément de sa clientèle fait du Repos de Geldenstag une destination populaire pour les voyageurs qui ne cherchent pas trop d'excitation pendant leur séjour à Bryn Shander.

Attaque à Bryn Shander

Douze **géants du givre** viennent à Bryn Shander à la recherche d'Artus Cimber et de l'*Anneau de l'Hiver*. Leur chef, Drufi, a deux loups d'hiver qui voyagent avec elle. Alors que neuf de ses géants encerclent la ville, Drufi, les loups et deux autres géants du givre (gardes du corps de Drufi, mâle et femelle) s'avancent hardiment vers la porte sud-ouest, exigeant de parler à la personne responsable de la ville. Le shérif Markham Francsud conduit Duvessa Shane, la porte-parole de la municipalité, à la guérite pour parler au géant en colère. Augrek Heaumebrillant est déjà sur place.

Commencer la Rencontre

Les personnages sont dans Bryn Shander quand l'attaque commence, soit tous ensemble au même endroit ou dispersés dans toute la ville. Lisez ou paraphrasez le texte encadré suivant lorsque l'attaque commence :

Une autre journée terriblement froide à Valbise vous a contraint à vous emmitoufler dans vos fourrures les plus chaudes. La place du marché de Bryn Shander est animée par des pêcheurs de truites à tête plate qui vendent leurs plus belles prises à des commerçants du sud, tandis que d'autres gens ordinaires se réchauffent les mains et le visage autour des petits feux de camp. Partout en ville, les gens parcourent les rues enneigées pour faire leurs courses. Les murs extérieurs de la ville bloquent la majeure partie des rafales de vent, mais pas toutes. Une explosion soudaine surprend tout le monde, provoquant des frissons et des cris tout autour de vous.

L'ambiance de la ville change brusquement. Quelque chose ne va pas. Les piétons quittent la place en grande hâte, disparaissant dans leurs taudis. Alors que les gardes lanciers se dirigent vers la porte sud-ouest, le visage grave, vous entendez une voix tonnante provenant de cette direction alors qu'elle déclame :
« Remettez-nous Artus Cimber, ou mourrez ! »

Les géants du givre croient qu'un homme nommé Artus Cimber réside à Bryn Shander, et Drufi exige que la ville lui remette immédiatement Artus et tous ses biens. Duvessa et Markham ne connaissent pas cette personne, et personne ne s'annonce comme étant Artus Cimber.

Drufi porte un cor en défense de mammouth et peut y souffler par le biais d'une action simple. Le cor peut être entendu à une distance d'1.5 kilomètre. Si sa demande n'est pas satisfaite immédiatement, Drufi utilise le cor pour avertir les autres géants du givre qui avancent jusqu'à 30 mètres de la ville et commencent à lancer des pierres sur les murs, ne ciblant personne ni quoi que ce soit en particulier mais cherchant à semer la panique. Alors que les citadins se mettent à couvert, Drufi et ses deux gardes du corps géants tentent de faire tomber la porte sud-ouest et de se frayer un chemin à l'intérieur. Pendant ce temps, au temple de la Triade, un jeune homme nommé Sirac apprend ce que les géants recherchent et se rend compte qu'il pourrait sauver la ville.

Défendre Bryn Shander

La menace d'une attaque d'ampleur par des géants du givre précipite la ville de Bryn Shander dans le chaos. Beaucoup de gardes abandonnent leurs postes, laissant la défense de la porte sud-ouest aux aventuriers. Les personnages peuvent soit affronter les géants et les loups d'hiver qui franchissent la porte sud-ouest ou se débrouiller avec les géants lanceurs de roches, comme bon leur semble. Une fois que les personnages ont choisi leurs ennemis, supposez que la milice de Bryn Shander s'occupe des autres menaces.

Donnez à chaque joueur l'un des PNJ suivant à jouer durant cette rencontre :

- **Augrek Heaumebrillant**, un adjoint du shérif (commence à la zone B1, porte sud-ouest)

- **Sirac de Suzail**, un acolyte de Torm (commence à la zone B4)
- **Duvessa Shane**, le Porte-parole de la ville (commence à la zone B1, porte sud-ouest)
- **Markham Francsud**, le shérif (commence à la zone B1, porte sud-ouest)
- **Beldora**, un espion des Ménestrels (commence à la zone B7)
- **Sir Baric Nylef**, un chevalier de Tyr (commence à la zone B8)

Les statistiques et les notes de jeu pour ces PNJs apparaissent en annexe D. La façon dont les joueurs jouent leurs PNJs pendant la bataille dépend d'eux, mais encouragez les joueurs à assimiler les idéaux, les liens et les défauts de leurs PNJd. Pour plus d'informations sur l'utilisation et le jeu de ces PNJd, reportez-vous à la section « PNJs spéciaux » au début de ce chapitre.

Si les joueurs essaient de garder les PNJs spéciaux hors du combat, vous pouvez les mettre en danger en faisant traverser un mur à un ou plusieurs géants qui attaquent la ville et menacent les PNJs directement, ce qui oblige les PNJs des joueurs à agir.

Trésor

Le cor d'ivoire de Drufi vaut 750 po s'il est intact. Le géant du givre a également quinze pierres précieuses d'une valeur de 100 po chacune enchâssées dans son casque. Chaque autre géant du givre porte un sac qui contient 1d6 d'objets communs à déterminer sur la table des objets dans un sac de géant qui figure dans l'introduction, ainsi que 1d4 objets d'art valant 25 po chacun (jeter le dé sur la table des objets d'art appropriée au chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon). Les loups d'hiver n'ont pas de trésor.

Développement

Si les personnages et leurs alliés battent Drufi, ses deux gardes du corps géants et ses deux loups d'hiver, les géants du givre abandonnent leur assaut sur Bryn Shander et se replient à l'ouest, à la Mer des Glaces Flottantes, où un drakkar géant attend pour les transporter à Svardborg (voir chapitre 7, « Iceberg des Géants du Givre »). Ils n'y restent pas longtemps avant que Jarl Storvald ne les renvoie à la recherche d'Artus Cimber.

Drufi ne quittera pas Bryn Shander tant qu'elle n'aura pas l'*Anneau de l'Hiver* ou la connaissance de son emplacement exact, donc les personnages devront probablement la tuer.

Une fois que les personnages ont vaincu les géants du givre, ils gagnent des quêtes spéciales et des récompenses en fonction des PNJs qui ont survécu à la bataille.

Les Quêtes à Bryn Shander

Pour chaque PNJ spécial qui survit à l'attaque de Bryn Shander, le groupe reçoit une quête et gagnera une récompense particulière pour avoir accompli cette quête. Les quêtes encouragent les personnages à explorer d'autres endroits dans le Nord. Que les personnages voyagent par voie terrestre ou maritime, utilisez la table des rencontres aléatoires dans la nature du chapitre 3 pour organiser des rencontres en cours de route.

La Quête de Aubrek Heaumebrillant

Espérant gagner la faveur du shérif Francsud mais ne voulant pas quitter son poste, Augrek demande aux personnages de rencontrer un ou plusieurs représentants du clan Heaumebrillant à MaîtreFer et de demander à son clan d'envoyer des renforts à Bryn Shander. Elle prévient les personnages que les nains de MaîtreFer ne permettent pas aux non - nains de pénétrer dans leurs terres. Mais, dit-elle, si les personnages se dirigent vers MaîtreFer, se tiennent à côté de l'un de ses menhirs, et attendent, certains nains finiront par les approcher.

Si les personnages annoncent qu'ils sont venus au nom d'Augrek, l'un de ses cousins plus âgés, Gwert Heaumebrillant (nain mâle LN **noble** armé d'un marteau de guerre au lieu d'une rapière), sera envoyé pour entendre ce que les personnages ont à dire. Gwert promet de transmettre la demande d'Augrek aux anciens du clan.

Trésor. À la fin de la conversation, Gwert donne à chaque personnage une pierre précieuse de 100 po en guise de paiement pour la livraison du message d'Augrek.

Développement. Si les personnages ne savent pas où aller, Gwert suggère qu'ils rencontrent Dasharra Keldabar, une entraîneuse et cavalière de griffon vivant dans le village de Coupefeu, et qu'ils utilisent les pierres précieuses pour la payer afin qu'elle leur apprenne à monter les griffons. (Les pierres précieuses ne suffisent pas pour payer l'entraînement, mais Gwert ne le sait pas.)

Pour plus d'informations sur Coupefeu et MaîtreFer, voir le chapitre 3.

La Quête de Sirac Suzail

Réalisant que les géants du givre cherchent l'Anneau de l'hiver, Sirac avoue aux personnages après la bataille qu'il est le fils d'Artus Cimber, et qu'il croit que son père a l'anneau. Bien qu'il ne sache pas où se trouve actuellement son père, Sirac se souvient qu'Artus avait des liens avec les Roaringhorn, une famille noble d'Eauprofonde. Il exhorte les personnages à visiter le domaine de Roaringhorn à

Eauprofonde et de parler à quelqu'un là-bas. Craignant que les géants du givre ne le rattrapent à nouveau, Sirac propose d'accompagner les personnages au Sud jusqu'à Luskan, où il pourra prendre un navire en direction du sud. Guidés par la pierre de sang (voir annexe A) de Jarl Storvald, les géants du givre continuent à chercher Sirac. Si les personnages permettent à Sirac de les accompagner, supposez que les géants du givre qui apparaissent dans une rencontre aléatoire le recherchent.

Lorsqu'ils se rendent à Eauprofonde, les personnages apprennent que la famille Roaringhorn possède une villa, appelée la Grande Maison de Roaringhorn, dans le quartier nord de la ville. C'est l'une des résidences les plus majestueuses d'Eauprofonde, dans laquelle il y a actuellement l'une de ses nombreuses fêtes décadentes, celle-ci étant une fête de bienvenue de membres de leur famille venant du Cormyr. A leur arrivée, les aventuriers sont accueillis par Seigneur Zelraun Roaringhorn (humain Chondathien **archimage**, LN). Ayant bu quelques *potions de longévité* de son vivant, il a l'apparence et la vigueur d'un homme d'une trentaine d'années malgré qu'il soit âgé de quelques décennies de plus que cela. Un **gardien animé** accompagne Zelraun à tout moment. Zelraun dit aux personnages (c'est la vérité) qu'il n'a aucune idée de l'endroit où se trouve Artus, et que toutes ses tentatives pour deviner où il se trouvait ou de tenter de le localiser par magie ont échoué.

Zelraun cache le fait que lui et Artus sont des Ménestrels, bien qu'il soupçonne secrètement Artus d'« être devenu un voyou ». Même si Zelraun savait où était Artus, il serait inapproprié pour lui de divulguer de telles informations et d'exposer potentiellement aux ennuis un autre membre des Ménestrels.

Zelraun demande aux personnages qui les a envoyés vers lui. S'ils répondent véridiquement, il s'engage dans une conversation avec eux à propos d'où ils viennent de ce qu'ils vont faire ensuite.

Trésor. Lorsqu'il se rend compte que les personnages ont un travail important à faire, Zelraun donne à chacun d'entre eux un objet magique. Pour déterminer chaque objet, faites un jet sur la table B d'objets magiques du chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon, ou permettez à chaque joueur de choisir un objet de cette table.

La Quête de Duvessa Shane

Après avoir dépêché des éclaireurs pour prendre des nouvelles des autres colonies de Dix-Cités, Duvessa dit aux personnages qu'elle a une tante (la sœur de son père) qui vit à Eauprofonde et qui est le capitaine d'un navire appelé l'*Onde Dansante*. Duvessa écrit une lettre à sa tante, Inirva Eaufroide, lui demandant de fournir le transport et l'hébergement aux personnages s'ils ont besoin de voyager le long de la Côte des Epées.

Si les personnages recherchent des informations sur l'Onde dansante, ils apprennent que le vaisseau est manquant et qu'il est en retard de plusieurs semaines. Il transportait des marchandises de Luskan à Eauprofonde quand il a disparu. La rumeur dit que des corsaires de Padhiver à bord d'un navire appelé *Fille- Lune* ont aperçu des débris flottants alors qu'ils voyageaient vers le sud jusqu'à Eauprofonde.

Les personnages peuvent trouver Osk (**Bandit, capitaine**, humain Illuskien, CN), le capitaine de la Fille-Lune, qui a pris ses aises à la Lanterne Suspendue, un cabaret près des quais d'Eauprofonde. Fortonnerre est un violoniste talentueux (Représentation +6). Il est en train de jouer de son violon pour amuser son équipe et les autres clients du cabaret quand les personnages se présentent pour l'interroger.

Lorsqu'ils l'interrogent, Fortonnerre prend ombrage et tente de se battre. Douze membres de l'équipage de Fille-Lune (bandits humains mâle Illuskien, CN) se tiennent prêts à se jeter dans la mêlée. Si les personnages réduisent les points de vie de Fortonnerre à 32 points ou moins, il abandonne, sourit et offre sa main en signe d'amitié tout en complimentant les personnages sur leurs prouesses au combat. Si les personnages désamorcent la situation en ne répondant pas à son attaque initiale, Fortonnerre est tout aussi content. Il paie leurs boissons et couvre tous les dommages au cabaret, puis prétend être à la solde du Seigneur Dagult Pasdebraise de Padhiver.

Fortonnerre n'a aucune preuve que les débris qu'il a vus proviennent de l'Onde dansante, mais il n'a connaissance d'aucun autre navire marchand Eauprofondien disparu depuis peu. En outre, il affirme avoir vu « un bateau aussi gros qu'une montagne » rôder dans les eaux du nord et pense qu'il aurait pu attaquer et détruire l'*Onde dansante*. Si les personnages manifestent de l'intérêt pour effectuer une recherche, que ce soit pour retrouver l'Onde dansante ou le mystérieux vaisseau, le Capitaine Fortonnerre propose qu'ils engagent le navire et l'équipage pour 10 po par jour et les deux tiers du butin trouvé. Cela peut être réduit à une répartition égale du butin grâce à un test réussi de Charisme DD 15 (Persuasion). Une fois l'entente conclue, Fortonnerre accepte de mettre les voiles chaque fois que les personnages sont prêts à partir, et il leur rappelle qu'ils doivent amener leurs propres provisions.

La *Fille-Lune* est ancré dans la baie et on peut y accéder par un bateau à rames. Huit membres d'équipage (hommes et femmes humains Illuskiens bandits, CN) restent sur le pont pendant que le navire est au port. Utilisez le plan de pont de navire dans l'annexe C du Guide du Maître du Donjon pour représenter la *Fille- Lune*, si nécessaire.

Trésor. Le capitaine Fortonnerre garde un coffre en bois dans la cale de son vaisseau. Il est verrouillé et équipé d'un piège à aiguille empoisonnée (voir la section « Quelques exemples de pièges » du chapitre 5 du Guide du Maître du Donjon). Fortonnerre porte la clé contre sa poitrine accrochée une ficelle autour de son cou. Le coffre contient 1 100 pc, 800 pa, 120 po, neuf pierres précieuses d'une valeur de 50 po chacune, et 1d4 objets magiques. Déterminez un objet magique en faisant un jet sur la table d'objets magiques B au chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon, et les autres objets magiques en faisant un jet sur la table des objets magiques A.

La Quête de Markham Francsud

Le shérif demande aux personnages de patrouiller au Valbise et de revenir immédiatement s'ils voient d'autres preuves d'activité de géants dans la région. Si les personnages acceptent la quête, Francsud les nomme suppléants et leur donne trois semaines de provisions, ainsi qu'une lettre signée attestant qu'ils agissent en son nom. Les personnages peuvent présenter la lettre de la ville de n'importe quelle autre ville des Dix-Cités et s'attendre à recevoir le gite et le couvert gratuitement.

Vous pouvez planifier des rencontres lorsque les personnages explorent Valbise en utilisant la table de rencontre aléatoire dans la section « Valbise » au chapitre 3. Après avoir rencontré un ou plusieurs géants du froid, ils peuvent retourner à Bryn Shander et se présenter au shérif. S'ils reviennent avec la tête d'un ou de plusieurs géants tués, le shérif Francsud récompense chacun d'eux avec le titre de « Défenseur de Valbise » et propage la nouvelle de l'héroïsme du groupe dans les Dix-Cités. Tant que les personnages ne font rien pour souiller leur réputation, les Dix-Cités sont amicales envers eux et leur accordent toute leur courtoisie.

Peu de temps après que les personnages aient gagné leur nouveau titre, ils sont approchés par une paire de chasseurs de primes indépendants nommés Sorelisa Zandra (Humaine Tethyriene **espion**, N) et Naeremos (humain Illuskien humain, **malfrat**, N). Les chasseurs de prime portent des capes épaisses sur leur armure, et il manque son bras gauche à Naeremos (qui a été arraché par un troll).

Bien qu'ils prétendent travailler pour le gouvernement de Mirabar, Sorelisa et Naeremos travaillent actuellement pour les Zhentarim. Ils recherchent un fugitif nain connu sous le nom de Barbe-fourchue, recherché pour banditisme. Sorelisa montre aux personnages un croquis grossier du Charançon (un nain aux cheveux noirs avec une lueur folle dans les yeux) et leur demande s'ils savent où il se trouve, sans mentionner que la ville de Mirabar a placé une prime de 5 000 po sur la tête du Charançon.

Le Zhentarim ne veut pas livrer le charançon aux autorités de Mirabar, mais le protéger et le recruter. Les agents Zhentarim postés dans les diverses villes du Nord n'ont vu aucune trace de lui, conduisant Sorelisa à soupçonner que le Charançon se cache dans l'une des plus petites colonies. Sorelisa promet aux personnages que s'ils capturent le Charançon et le livrent vivant à Naeremos et elle, elle leur versera l'équivalent de la prime promise par Mirabar, offrant au groupe un coffre de pierres précieuses en guise de paiement (voir « Trésor »).

Voir la section « La garde de Xantharl » au chapitre 3 pour plus d'informations sur le Charançon et ses allées et venues actuelles.

Trésor. Sorelisa et Naeremos partagent une chambre au Repos de Geldenstag (zone B14). Un compartiment caché dans un mur contient une grosse poche en cuir contenant 10 pierres précieuses d'une valeur de 500 PO chacune. Une recherche approfondie de la pièce accompagnée d'un test réussi DD 17 de Sagesse (Perception) révèle le compartiment caché, qui n'est pas piégé.

La Quête de Beldora

Beldora exhorte les personnages à se diriger vers le sud-ouest et à prendre le Sentier des Dix à travers les montagnes pour aller à la colonie minière de Hundelpierre. Elle suggère qu'ils prennent contact avec un gnome nommé Thwip Fondepierre, qui y vit toute l'année. Si un ou plusieurs des membres du groupe sont Ménestrels, elle leur dit que Thwip sert d'yeux et d'oreilles à Hundelpierre. Beldora utilise sa *pierre de communication à distance* pour informer Thwip que les personnages arrivent.

Trésor. À l'arrivée des personnages, Thwip leur offre un cadeau : un petit chien d'horlogerie en cuivre et en étain, avec une clé en cuivre. Un personnage doit utiliser la clé et une action simple pour activer le chien, après quoi il suit ce personnage pendant 12 heures. À la fin de cette durée, le chien d'horlogerie s'arrête jusqu'à ce qu'il soit activé à nouveau. Le chien a une CA de 5, 1 point de vie, et une vitesse de marche de 9 mètres.

Développement. Quand les héros sont prêts à quitter Hundelpierre, Thwip les exhorte à se rendre à Éternelbocage et à chercher Krowen Valherse, un magicien Ménestrel qui réside à la Tour Lueur de Lune voir la section « Cercles intérieurs » au chapitre 3). Le gnome décrit Krowen comme un puissant magicien connu pour parrainer des aventuriers.

La Quête de Sir Baric Nylef

Sir Baric est déterminé à trouver le Charançon. À ce stade, cependant, il craint que la piste ne soit devenue froide. Il

prévoit de rester à Bryn Shander seulement quelques jours avant de chercher ailleurs, et il ne veut pas faire perdre le temps des personnages dans ce qui pourrait être une chasse futile pour trouver le criminel. Baric croit qu'il est plus important de tenir l'Ordre du Gantelet au courant de ses allées et venues et de ses intentions, alors il demande aux personnages de trouver un autre membre de l'ordre et de faire un rapport sur le statut de Sir Baric. Il suggère qu'ils recherchent Sir Lanniver Strayl, un adepte pieux de Tyr qui vit dans Padhiver.

Sir Lanniver (un chevalier Tethyrien masculin, LB portant une *cape de protection*) prépare son cheval de guerre quand le groupe arrive. Bien qu'il soit consterné d'apprendre l'attaque contre Bryn Shander, il est soulagé de savoir que son ami, Sir Baric, est en vie. Les personnages qui réussissent un test de DD 10 de Sagesse (Perspicacité) constatent que Sir Lanniver est profondément troublé. S'ils cherchent à en savoir plus, Sir Lanniver leur indique qu'il est préoccupé par un autre membre de l'Ordre du Gantelet nommé Dannika Zarrn, un chevalier de Heaume qui a rejoint une faction dissidente de l'Ordre du Gantelet appelé l'Ordre de l'Œil Doré.

Sir Lanniver fournit les informations suivantes sur l'organisation si les personnages semblent intéressés pour en savoir plus :

- L'Œil Doré a pris racine au Bastion de Heaume, un monastère au sud de Padhiver.
- L'Œil Doré croit que les démons et leurs vils adorateurs répandent la corruption dans tout le Nord.
- Les Inquisiteurs d'Œil Doré adorent Heaume à l'extrême et sont déterminés à détruire toute personne qu'ils croient être sous l'emprise des démons, ainsi que toute personne qui conteste les édits ou leurs croyances.

Sir Lanniver n'a pas de quête pour les personnages mais les avertit de faire attention lors de la visite du Bastion de Heaume. Voir le chapitre 3 pour plus d'informations sur ce lieu.

Trésor. S'il y a un membre de l'Ordre du Gantelet dans le groupe (ou un personnage avec un fort engagement à éradiquer le mal), Sir Lanniver donne en cadeau sa cape de protection à ce membre du groupe.

Champsdorés

Champsdorés est un immense « temple-ferme » fortifié dédiée à Chauntea, la déesse de l'agriculture.
Appelé « le grenier du Nord », c'est grâce à Champsdorés que de nombreux habitants du Nord goûtent à des fruits à chair tendre plus gros que des baies sauvages. Eauprofonde et ses voisins consomment la production de qualité du temple : des grains soigneusement cultivés et des aliments séchés, huileux ou salés, conservés dans de vastes caves de stockage, des cuves et des tours à grain en pierre épaisse.

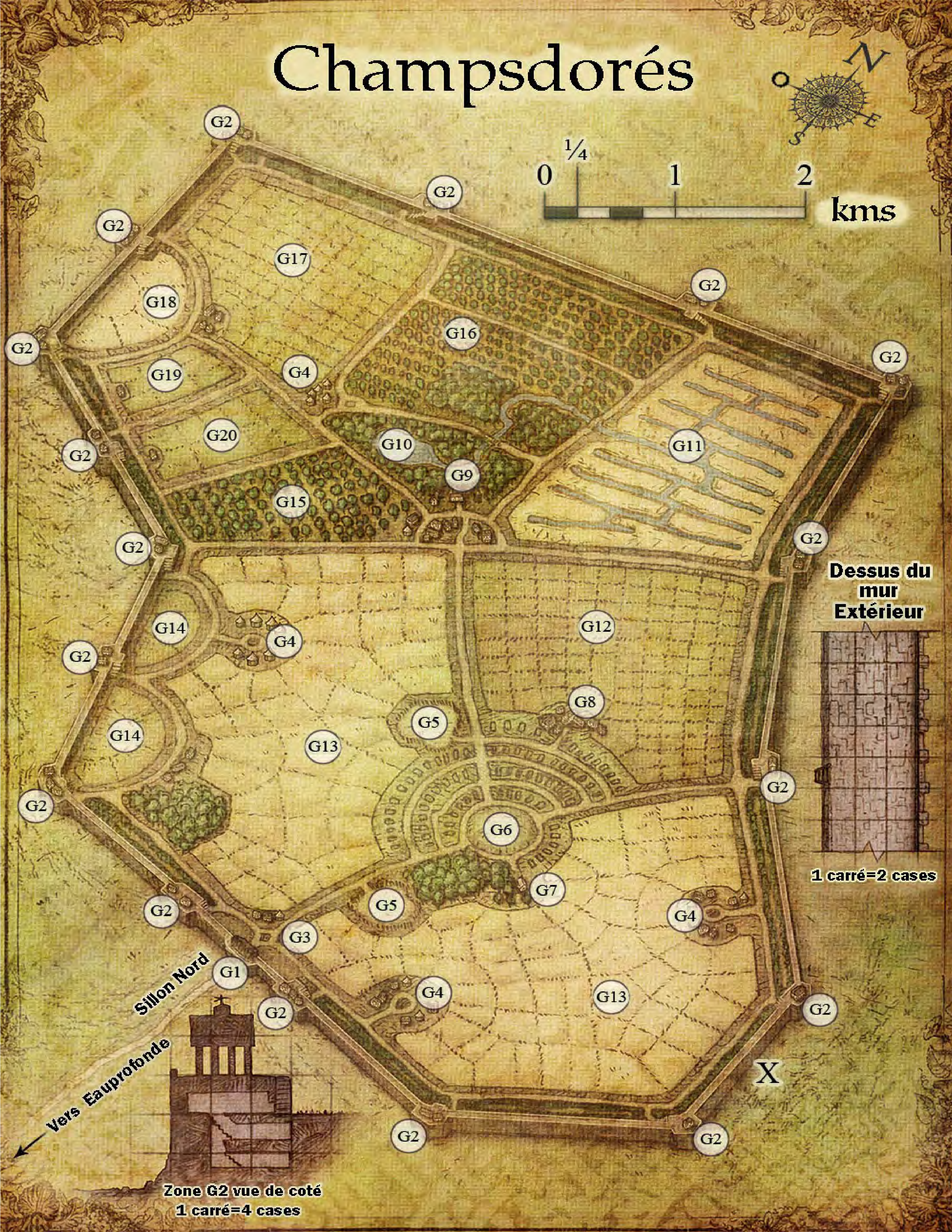
Dirigé par l'abbé Ellardin Darovik, Champsdorés est un bastion de l'Enclave d'émeraude. Les membres de cette faction sont les bienvenus ici tout comme le clergé de Chauntea ; beaucoup d'entre eux restent pendant des mois pour aider à la fois au travail et à la défense vigilante de la ferme contre les insectes et les brûlures, ainsi que contre les vandales et les pillards potentiels. Les gardes et les aventuriers recrutés patrouillent le long des murs et des terres aux alentours. À l'intérieur de la ferme, de jeunes tréants alliés à l'Enclave d'Emeraude se cachent dans des bosquets d'arbres, prêts à animer les arbres pour repousser les envahisseurs. Plus de cinq mille personnes vivent et travaillent à Champsdorés toute l'année, cultivant plus de 30 km carrés de terres en groupe de jardiniers travaillant durement.

Le temple-ferme tentaculaire est construit sur un terrain plus élevé que les champs environnants, et il est entouré de tous côtés par une muraille de pierre cimentée. Le mur extérieur est de 9 mètres de haut (6 mètres de haut à l'intérieur) et de 9 mètres de large. La muraille est composée de plusieurs segments, espacés d'au moins 1.5 kilomètre les uns des autres, avec des pagodes en pierre et des casernes à leur intersection. Ces postes d'observation ont une vue imprenable sur la campagne environnante.

Le mur extérieur a besoin d'être réparé à de nombreux endroits. Le temps et le climat ont érodé une partie du mortier, créant des ornières entre les pierres qui peuvent servir de poignées et de points d'escalade. Escalader la muraille demande un test réussi de Force DD 15 (Athlétisme).

On entre à Champsdorés par une grande maison en pierre située au milieu du mur sud. Au-delà de ses portes, des chemins de terre sillonnent l'intérieur de l'enceinte, assurant le passage entre et à travers ses champs et ses vergers. Il y a également un chemin de ronde à l'intérieur de la muraille, reliant les différents postes d'observation.

Pendant la saison des récoltes, les chariots traversent les champs, ramassant la nourriture et les céréales et les transportant dans les caves sous les postes d'observation où la nourriture est gardée sous clé jusqu'à ce que des caravanes arrivent d'Eauprofonde et d'autres villages. En plus des grands champs de céréales, des vergers et des jardins potagers, de petits jardins jouxtent les murailles. On cultive dans ces jardins des baies, des plantes de rhubarbe et d'autres aliments similaires.


Champsdorés
N
O
E
S
0
¼
1
2
kms
G1
G2
G3
G4
G5
G6
G7
G8
G9
G10
G11
G12
G13
G14
G15
G16
G17
G18
G19
G20
Dessus du mur Extérieur
1 carré=2 cases
X
Sillon Nord
Vers Eauprofonde
Zone G2 vue de coté
1 carré=4 cases

La plupart des ouvriers de Champsdorés vivent dans une petite ville située près de l'abbaye, où l'abbé mène des prières le matin, le midi et le soir. Il y a une énorme auberge au nord de la ville appelée « La Fin du Sillon Nord ». Les visiteurs qui prévoient passer la nuit à Champsdorés sont dirigés ici.

Lieux des Champsdorés

Les lieux suivants sont identifiés dans la carte.

G1. Le Poste de Garde

Le sentier du Sillon Nord se termine devant une magnifique porte en pierre sculptée ornée de l'image d'une femme de plein pied (représentations de Chauntea) berçant des cornes d'abondance. Le poste de garde est une forteresse à part entière. Au-dessus de ses hautes portes de bois épaisses, il y a des meurtrières qui paraissent scrupuleusement scruter tous les visiteurs.

Le poste de garde a des doubles portes internes et des doubles portes externes. Lorsqu'elles sont verrouillées, ces portes sont trop épaisses pour être forcées en utilisant la force brute. Elles peuvent cependant être endommagées et brisées. Chaque paire de portes à un CA de 16, 500 points de vie, un seuil de dégâts de 10, et l'immunité contre le poison et les dommages psychiques.

La milice fait une rotation en trois quarts de travail quotidiens qui se terminent respectivement à cinq cloches le matin, une cloche l'après-midi et neuf cloches la nuit. Chaque équipe se compose d'un **prêtre** de Chauntea (homme ou femme Illuskien, NB), de quatre **acolytes** (hommes et femmes d'origine ethnique mixte, NB), d'un **mage** (homme ou femme Illuskien, N), de dix **éclaireurs** (hommes et femmes de diverses ethnies, N) cachés derrière des meurtrières, et de trente **gardes** bien entraînés (hommes et femmes de différentes ethnies, N).

Le gouverneur de la milice est un noble Eauprofondien qui est nommé par les seigneurs masqués d'Eauprofonde et qui occupe le poste pendant un an, en commençant le premier jour de l'hiver. Le gouverneur actuel (ou castellan), un rustre sans cervelle nommé Hantanus Tarm (humain Illuskien **noble**, LN), est responsable de la défense des portes, mais n'a aucune expérience militaire. Les gardes de la milice lui font leurs rapports, mais sa position est considérée comme essentiellement politique et cérémoniale, et il n'a d'influence nulle part ailleurs qu'au poste de garde. Le poste de garde est assez spacieux pour accueillir les membres des trois équipes, et toute attaque sur les portes ameute toutes les forces de milice pour les défendre.

Les marchands et autres visiteurs qui viennent chercher de la nourriture sont rarement détournés, mais leurs chariots et leurs biens sont soigneusement fouillés dans la maison de garde pour s'assurer qu'ils ne contiennent rien qui puisse endommager les cultures, comme les rongeurs et la vermine. Les clients qui souhaitent passer la nuit ici sont dirigés vers « La Fin du Sillon Nord » (zone G8).

G2. Poste d'Observation

La muraille (qui mesure 18 mètres de hauteur à l'extérieur et 6 mètre de hauteur à l'intérieur) s'élargit, à des intervalles plus ou moins réguliers, autour du périmètre de Champsdorés pour accueillir de larges parapets en pierre avec des bâtiments. Chaque parapet comporte une pagode en pierre de 9 mètres de hauteur ornée d'une girouette. Une statue en bois de Chauntea se dresse au milieu de chaque pagode, tenant un grand gong de bronze et entourée de cornes d'abondance. À côté de chaque pagode il y a une ou deux dépendances en pierre qui servent de casernes. Un escalier en pierre couvert de mousse de 3 mètres de large mène du haut du parapet à l'enceinte. Au rez-de-chaussée, un jeu de portes en bois et fer forgé verrouillées, donne accès aux magasins et caves situés sous chaque poste de surveillance. Crocheter une serrure de porte nécessite des outils de voleurs et un test réussi de Dextérité DD 15. Les salles et les caves sont remplis de fruits et de légumes récoltés à l'automne et sont vides au milieu de l'hiver.

Les postes de surveillance sont essentiels à la défense de Champsdorés. À chaque poste se trouvent trente **éclaireurs** (des mâles et des femelles de diverses races et ethnies) dont les deux tiers sont en service à tout moment. Les autres sont endormis dans leurs couchettes. Sur les vingt éclaireurs de service, douze sont postés sur les parapets, écartés à des centaines de mètres et regardant vers l'extérieur pour repérer des signes de troubles. Les huit autres patrouillent par paires le long des murs adjacents.

Au vu de l'éloignement entre les postes de surveillance, les cris d'alarme sont inefficaces. Si un poste de surveillance doit déclencher une alarme, un garde court vers la pagode et frappe le gong avec un maillet lourd. Les pagodes sont conçues pour amplifier le son, permettant à la sonnerie de chaque gong d'être entendu jusqu'à 3 kilomètres de distance. Tous les autres postes de surveillance sonnent alors aussi leurs gongs pour alerter le plus de monde possible.

Les postes de surveillance ont été conçus pour avertir Champsdorés des approches des armées et des dragons. Même si les postes de surveillance et les patrouilles autour de l'enceinte offrent une grande sécurité, un petit groupe

d'envahisseurs pourrait escalader le mur extérieur et pénétrer dans l'enceinte sans être repéré s'ils avaient la chance d'éviter l'attention des gardes.

G3. La Générosité de la Terre Mère

La première chose que voient les visiteurs de Champsdorés lorsqu'ils traversent la porte est une statue en bois de 6 mètres de haut de Chauntea, représentée comme une femme grassouillette et souriante debout avec ses mains sur ses hanches dans un jardin de blé doré, entourée d'un socle en terre. Au nord de la statue il y a un bâtiment en pierre avec sa partie avant ouverte, au-dessus duquel pend une enseigne sur laquelle on lit
« La générosité de la terre mère ». Les visiteurs peuvent acheter des graines et des cornes d'abondance ici. Il est tenu par l'abbé qui supervise le magasin et son inventoriste est Sevembra Chutefeuille (femelle halfelin robuste, **druide**, LN), un membre de l'Enclave d'Emeraude qui ne vend rien d'autre que les meilleures graines. Elle donne aussi beaucoup d'échantillons gratuits.

G4. La Tour à Grain

Le grain est stocké dans cette tour de pierre épaisse.

G5. Les Champs d'Élevage

A la périphérie de la ville se trouvent deux grands champs de bœufs et d'ovins, avec des enclos pour les moutons, les poulets, les dindes et les cochons. Chaque champ fait environ 0.8 km de diamètre et est entouré de clôtures en bois avec des chevaux de trait sculptés sur les poteaux. Pendant la journée, des bergers ainsi que des travailleurs avec des seaux à lait et des cisailles à laine se déplacent parmi les troupeaux de vaches et de moutons.

L'un des nouveaux bergers, Shalvus Martholio (voir annexe D), est un espion Zhentarim - un loup déguisé en mouton, pour ainsi dire. Sa mission est de déterminer le niveau de difficulté pour le Réseau Noir pour prendre le contrôle de Champsdorés, et de rapporter ses conclusions à Nalaskur Thaelond à l'Auberge La Vieille Barge (Cité-Auberge de chalands). Shalvus quitte souvent les enclos d'élevage pour traîner autour de l'auberge de la Fin du Sillon Nord. Il retourne dans les enclos la nuit pour veiller sur les animaux.

G6. La Ville

Les bâtiments qui abritent la plupart des résidents de Champsdorés sont disposés en demi-cercles concentriques autour d'une place centrale où les habitants peuvent socialiser et se rassembler pour pique- niquer après les prières de midi. Des rangées ordonnées de longues maisons en bois, chacune assez grande pour abriter une centaine de personnes, font face à une place centrale, avec l'abbaye de Chauntea au sud-est. Chaque maison est une œuvre d'art, ses poutres sculptées avec des images d'un animal particulier, ce qui la différencie de ses voisines. La plupart des travailleurs de Champsdorés sont des **roturiers** humains. Une poignée de fidèles Chauntea pacifiques (**druides** mâles et femelles de diverses races et ethnies, NB) vivent et travaillent parmi eux.

Chariots et brouettes sont garés à peu près partout, à disposition gratuitement pour qui en a besoin.
Les bœufs nécessaires pour tirer les chariots sont gardés dans les champs d'élevage (zone G5).
Un bosquet d'arbres au sud de la ville abrite trois jeunes tréants. Si la ville ou l'abbaye est attaquée, leur travail consiste à animer les arbres avoisinants et d'aider à la défense de la ville. Le bosquet abrite également un arbre éveillé nommé **Lifferlas** (voir annexe D). Créé par un druide mort depuis longtemps, Lifferlas est le plus ancien résident vivant de Champsdorés. Il parle le commun et diverti depuis longtemps les enfants des travailleurs avec des récits poignants, souvent humoristiques, de héros et de monstres, ainsi que des légendes sur les dieux, en particulier sur Chauntea. L'arbre permet aux enfants de l'escalader pendant qu'il se déplace prudemment avec ses hôtes accrochés à ses branches et hurlant de plaisir.

G7. L'Abbaye de la Maison de la Moisson

Le bâtiment le plus grand et le plus élaboré de Champsdorés est l'Abbaye de la Maison de la Moisson, un édifice en pierre vieux de plusieurs siècles dont les murs extérieurs ont des statues de Chauntea à chaque coin, les mains levées vers le ciel comme pour invoquer la pluie. Des haies bien entretenues entourent le bâtiment, et un grand vitrail en forme de soleil est placé au-dessus de l'entrée et des marches qui y mènent. Des vitraux étroits décorés d'images de blé, de fruits et de légumes éclairent les arcades à piliers.
Vers l'arrière du bâtiment, monté entre des poutres de toit solides, se trouve une grande cloche en bronze qui sonne quinze minutes avant les prières, tous les matins, midi et soir.

Errant dans les salles de l'abbaye, on trouve deux vieux **ours noirs** nommés Darlow et Tilbee. Il y a quelques mois, ils ont surpris certains travailleurs dans les champs sud. Personne ne pouvant imaginer comment les deux ours ont pu se faufiler dans l'enceinte, la rumeur a couru qu'ils étaient des cadeaux de la Terre Mère. Plutôt que de les chasser, les travailleurs les ont abrités et nourris. Les ours ont finalement suivi les travailleurs dans l'abbaye. Ils essaient

d'amadouer les visiteurs pour de la nourriture tout en ne présentant aucun danger pour quiconque.

L'abbé de Champsdorés, Ellardin Darovik (**prêtre** humain Damarien, NB), est un adorateur de Chauntea et un membre de l'Enclave d'Emeraude. C'est un homme généreux et réservé qui évite la confrontation et n'aime pas rentrer dans les conflits. Il dirige les offices de prières à neuf cloches le matin, à haut-soleil (midi), trois cloches l'après-midi et six cloches le soir, et bien que d'y assister ne soit pas obligatoire, la plupart des travailleurs prennent une pause par jour pour entendre les paroles de l'abbé.

Il n'y a pas de gardes dans l'abbaye, juste une poignée d'acolytes. L'une d'eux, Zi Liang (voir appendice D) a réprimandé le père Darovik à de nombreuses reprises pour avoir mis la défense de Champsdorés entre les mains de chefs militaires incompétents, ce qui l'a rendue quelque peu impopulaire. Quand elle n'est pas occupée par les corvées ou les prières, Zi prend sur elle de patrouiller le long des murailles.

G8. La Fin du Sillon Noir

Un édifice en pierre de trois étages avec des fenêtres cintrées qui offrent une vue sur les jardins environnants se trouve au nord de la ville. De minuscules panaches de fumée sortent de ses nombreuses cheminées les jours de pluie et les nuits froides. Des statues grandeur nature de chevaux de trait flanquent les doubles portes qui mènent à la salle commune. Une enseigne en bois est accrochée au-dessus de ces portes, qui proclame le nom de ce grand établissement, « la Fin du Sillon Noir », en lettres fantaisistes. Il y a une écurie à l'ouest du bâtiment principal pouvant contenir et nourrir jusqu'à cinquante chevaux.

Le propriétaire de l'auberge est un des membres fondateurs de la guilde de la Fraternité des Aubergistes d'Eauprofonde et, à ce titre, doit agir selon les préceptes de sa guilde. Il s'appelle **Miros Xelbrin** (voir appendice D), c'est un ancien monstre de foire, surnommé « le Yeti » à son apogée à cause de son corps en forme de tonneau et des cheveux épais et blancs couvrant ses bras, sa poitrine, son dos et sa tête.

Miros est un fervent partisan de l'Enclave d'Emeraude et offre gratuitement des chambres et des repas aux membres de l'organisation et à leurs compagnons. Ses chambres sont spacieuses et confortables, sa nourriture abondante et délicieuse (faite avec les ingrédients les plus frais). Il a peu de tolérance pour les fauteurs de trouble et peut repérer les aventuriers à un kilomètre à la ronde. Miros emploie une équipe de vingt nettoyeurs et serveurs. Il vend une marque locale de bière appelée « Gorgée d'or », bien que le premier flacon consommé par un nouveau client soit toujours gratuit.

À l'arrière de la Fin du Sillon Noir il y a un four à poterie que Miros utilise pour fabriquer les cruches de l'auberge. Ces grandes tasses en argile vernies ont des gerbes de blé doré peintes sur leurs côtés. Miros ne vend pas ces œuvres d'art mineures, mais les tasses sont parfois volées et vendues ailleurs.

L'un des clients de la Fin du Sillon Noir à l'heure actuelle est un visiteur d'Eauprofonde. L'Ordre Vigilant des Magisters et des Protecteurs de cette ville a un accord avec l'abbé. À chaque mi- hiver, la guilde envoie un de ses membres à Champsdorés en signe de son engagement à protéger les intérêts d'Eauprofonde. Le magicien sert pendant un an et fait office d'agent de liaison entre la ville et l'abbé, tout en aidant à la défense de Champsdorés. L'attaché actuel de la guilde est Naxene Drathkala (voir appendice D), une jeune femme calme et réservée qui habite une suite somptueusement meublée au-dessus de l'écurie et passe le plus clair de son temps à écrire des articles sur des sujets ésotériques. En plus d'être un membre de l'Ordre Vigilant, Naxene est un agent de l'Alliance des Seigneurs et un espion loyal de Lady Laeral Maindargent d'Eauprofonde. Miros a tenté de courtiser Naxene, mais elle ignore ses avances hésitantes.

Parmi les autres clients de La Fin du Sillon Noir figurent de nombreux acteurs, musiciens, acrobates et autres artistes d'Eauprofonde et de Gué de la Dague. Ces gens enthousiastes divertissent les habitants pendant les pique-niques de l'après-midi dans le cercle de la ville (zone G6). **Oren Yogilvy**, halfelin chanteur et joueur de luth (voir annexe D), est le seul résident permanent de l'auberge parmi eux. Il a un penchant pour la « Gorgée d'Or » et a eu la chambre et la pension offerte en échange de son divertissement des résidents de Champsdorés. Après quelques verres, Oren aime se promener dans l'enceinte en quête d'inspiration et se réveille souvent dans un champ le lendemain matin.

G9. La Brasserie de la Gorgée d'Or

La brasserie de Champsdorés est une imposante demeure de deux étages où est fabriquée une bière appelée « Gorgée d'Or », en utilisant les meilleurs orges et houblons locaux. Les visiteurs ne sont pas autorisés dans la brasserie, qui est fermée à clé la nuit. Les longues maisons dans la cour avant de la brasserie abritent les soixante roturiers qui composent le personnel de la brasserie. Dans la même zone il y a un entrepôt de pierre verrouillé remplie de fûts de Gorgée d'or. Une porte verrouillée peut être ouverte avec des outils des voleurs et un test réussi de Dextérité DD 15.

A l'arrière de la brasserie se dresse une tour de guet

cylindrique, connue par les locaux sous le nom de Cime du Dragon, car un jeune dragon de bronze s'y percha jadis lors d'un paisible après-midi d'hiver en 1374 CV, l'année des orages. La tour de pierre sert de quartier général au capitaine de la garde, responsable de la défense de Champsdorés. Il a sa propre entrée au rez-de-chaussée et il y a quatre étages, avec un toit plat entouré de créneaux de marbre vert. Deux **gardes** (hommes et femmes Illuskiens, CB) se tiennent à la base de la tour, et quatre autres font le guet au sommet. L'actuel capitaine de la garde est Strog Lametonnerre (**vétéran** demi- orc mâle, NB). L'ennui et l'accès facile à la bonne chère et à la bière l'ont rendu gros et nonchalant. Il s'endort tôt, se réveille tard et quitte la tour une fois par jour autour de trois cloches dans l'après-midi pour rencontrer l'abbé et lui faire un rapport quotidien. Strog a un comportement agréable et décontracté, et l'abbé l'apprécie malgré ses défauts évidents.

G10. Source d'Eau Douce

Au nord-ouest de la brasserie se trouve une source naturelle qui prend la forme d'un petit lac. Une rivière s'écoule doucement vers l'est, puis vers le nord, puis à nouveau vers l'est, passant sous deux ponts en pierre voûtés recouverts de mousse avant de se déverser dans les rizières. Les grenouilles se rassemblent autour du bord du lac la nuit, emplissant l'air de la nuit d'une symphonie de croassements.

G11. Rizières

Les sillons remplis d'eau nourrissent les rizières de Champsdorés. Durant les chaudes journées, les travailleurs en sandales pataugent dans l'eau stagnante et la vase, en s'occupant de la culture du riz.

G12. Jardins de Légumes

Les chemins de terre sillonnent de vastes étendues de terres où poussent des carottes, des oignons, des courges, des tomates, des pommes de terre, des radis et d'autres légumes. Les paysans travaillent dans les jardins et s'occupent des récoltes de l'aube au crépuscule.

G13. Champs de Blé

Près de la moitié de la terre labourée à Champsdorés est réservée à la culture du blé. Pendant la saison des récoltes, les champs de blé sont pleins de travailleurs brandissant des faux et transportant des boisseaux de blé ciselé sur leurs épaules.

G14. Jardins de Plantes

La route longeant l'intérieur du mur ouest de Champsdorés fait le tour d'une paire de jardins de plantes semi-circulaires. Les cottages en pierre situés à proximité appartiennent à une douzaine de druides (hommes et femmes de différentes ethnies, N), qui vénèrent Chauntea. Les druides non seulement cultivent les herbes et plantes, mais errent aussi dans les champs et les jardins de Champsdorés, en soignant les plantes malades.

G15. Verger d'Orangers

Des rangées d'orangers peuplent la section de Champsdorés située au nord-ouest des champs de blé.

G16. Verger de Pommiers

Beaucoup de bardes ont chanté des chansons sur le verger de pommiers de Champsdorés ; ses vieux arbres apparemment sans âge produisent des milliers de paniers de pommes acidulées chaque année. Une grande partie de la cueillette des pommes est effectuée par des enfants qui grimpent dans les arbres et ramassent les fruits cueillis dans des paniers, les laissant être transportés par des travailleurs adultes. Un bosquet d'arbres au sud-est de cette zone abrite une paire de jeunes tréants. Leur travail consiste à s'assurer qu'aucun mal ne frappe le verger.

G17. Champs de Maïs

À la fin de l'été, les tiges de maïs de Champsdorés sont d'au-moins 3 mètre de haut. Après la récolte, le champ est vide jusqu'à ce qu'il soit labouré et de nouvelles cultures sont plantées au printemps.

G18. Champs d'Orge

Environ un sixième de l'orge cultivé dans le champ sert à la fabrication de bière Gorgée d'or. Le reste de la récolte est expédié pour alimenter d'autres colonies.

G19. Champs de Houblon

Les plantes de houblon, dont les fleurs sont utilisées dans la fabrication de la bière, sont cultivées ici.
Les ouvriers qui s'occupent du houblon et du champ d'orge vivent dans une grande maison à proximité.

G20. Champs de Citrouilles

Ce champ produit certaines des citrouilles les plus grandes et les plus fermes que l'on trouve dans le Nord. Une grande maison surplombant le champ de citrouilles abrite des

travailleurs qui s'occupent à la fois du champ et des arbustes qui poussent près du mur extérieur.

Attaque à Champsdorés

Guh, la prétendue chef des géants des collines, a chassé ses rivales féminines et a conquis leurs maris. Maintenant, elle charge ses camarades de collecter de la nourriture pour son appétit vorace. Deux de ces grands dadais, Lob et Ogg, erraient dans les collines et les vallées au sud de Grudd Haug, le repaire de la tribu de Guh. Ils ont fini par dégringoler dans les collines de Forlorn et, il y a quelques semaines, ont trébuché sur une bande de gobelours et de gobelins. Les gobelinoïdes racontèrent à Lob et Ogg qu'il y avait une grande ferme de l'autre côté de la rivière Dessarin. Il est apparu judicieux aux géants des collines de l'attaquer. Ainsi, les géants pataugèrent à travers la rivière et lancèrent des pierres sur Champsdorés, martelant sa muraille et alarmant ses habitants. Les archers sur le mur ont riposté avec un barrage de flèches. Les géants et les gobelinoïdes se retirèrent pour panser leurs blessures, laissant les défenseurs de Champsdorés se demander quand la prochaine attaque viendrait. L'attaque n'a pas changé l'humeur parmi les résidents, qui ont une grande confiance dans la force de leurs défenses extérieures et milices.

Lob et Ogg ont passé le mois suivant dans les collines, essayant de retrouver Grudd Haug. Quand ils y sont enfin arrivés, ils racontèrent à Guh leur découverte de la « grande ferme ». Guh a envoyé une horde de géants des collines, d'ogres, de gobelours et de gobelins pour la piller. Avec Lob et Ogg en tête, la horde se perdit dans les collines et se faufila dans le territoire d'un dragon de cuivre. De nombreux géants, ogres, gobelours et gobelins sont morts ce jour-là. Les survivants ont fui, seulement pour trébucher dans une embuscade de barbares Uthgardt. À ce moment-là, il devint clair pour ceux qui restaient en vie que Lob et Ogg étaient de piètres guides et nuisaient au succès de la mission. Les gobelours prirent la relève et menèrent les restes de la horde à Champsdorés, Lob et Ogg se mettant à l'arrière et se blâmant mutuellement pour leurs mésaventures.

Les monstres suivants arrivent à Champsdorés et participent à l'attaque :

- Six **géants des collines**, dont Lob et Ogg
- Douze **ogres**, dont six équipés de catapultes à gobelins
- Douze **gobelours**
- Soixante **gobelins**, divisés en deux groupes de trente

Tous les gobelours, et la moitié des ogres et des gobelins, escaladent la muraille au milieu de la nuit. Ils se glissent dans les champs de blé à la recherche de nourriture à piller, ne réalisant pas que la plupart de la nourriture comestible est stockée dans des caves sous les postes de surveillance le long des murs. Alors que les intrus parcourent tranquillement Champsdorés à la recherche de nourriture, les six géants des collines se tiennent au-delà du mur avec des sacs ouverts, attendant d'attraper la nourriture que les gobelins et les bêtes déplacent sur le mur. Pendant ce temps, les six autres ogres et trente gobelins se cachent dans l'obscurité à l'extérieur du mur.

Heureusement pour les gens de Champsdorés, un halfelin à moitié ivre nommé Oren Yogilvy (voir la zone G8) repère les monstrueux intrus et sonne l'alarme.

Commencer la Rencontre

Le texte encadré suivant suppose que les personnages restent à La Fin du Sillon Nord (zone G8).

> Un puissant cri brise le silence de la nuit. « Nous sommes attaqués ! » La voix appelle « Aux armes ! Aux armes ! » Rassemblant vos esprits et vos armes, vous vous précipitez devant l'auberge. Une faible brume couvre les jardins tranquilles au nord et se faufile entre les rangées de maisons longues et sombres au sud. Un petit personnage trébuche au coin de la maison longue la plus proche, perd son équilibre et tombe. Vous n'avez jamais vu un halfelin aussi maladroit et échevelé.

Peu de temps après l'attaque initiale sur Champsdorés, l'abbé a reçu des rapports d'observations de géants dans toute la Vallée de Dessarin. Il a partagé ces rapports avec Strog Lametonnerre, son capitaine de la garde. Malheureusement, Strog n'a rien fait pour se préparer à une autre attaque de géants. En fait, il n'a jamais pris la peine d'informer ses hommes ou ouvriers ou aventuriers pour renforcer la patrouille sur la muraille comme le lui avait demandé l'abbé.

Grâce à la mauvaise gestion de la situation par Strog, les ogres, les gobelours et les gobelins peuvent escalader le mur oriental au point X sur la carte et entrer dans les champs de blé (zone G13) sans être détectés. Une fois sur la muraille, ils se sont divisés en trois bandes, avec deux ogres, quatre gobelours et dix gobelins par groupe. Le groupe des Morsures de Lune atteint les enclos des animaux (zone G5) en même temps que les Voleurs d'Yeux atteignent la ville (zone G6). Les Hurleurs des Collines se perdent dans le champ de blé et émergent près d'une zone aléatoire de tours à grains (zone G4). Une fois qu'ils réalisent leur erreur, ils retournent dans le champ et se dirigent vers l'abbaye (zone G7). Oren Yogilvy repère les Voleurs d'Yeux lors de

son errance à travers la ville, à moitié saoul, en train de réfléchir aux paroles d'une nouvelle chanson. Utilisant ses puissants poumons, il donne l'alarme initiale et se précipite vers l'auberge.

Défense de Champsdorés

Les gardes du poste de garde (zone G1), de la muraille (zone G2) et de la brasserie (zone G9) sont trop loin pour entendre l'appel aux armes d'Oren, mais les aventuriers de la ville, de l'abbaye ou de l'auberge voisine l'entendent haut et fort, tout comme divers PNJ spéciaux. Donnez à chaque joueur l'un des PNJ suivants à jouer durant cette rencontre :

- Shalvus Martholio, berger et espion Zhentarim (commence à la zone G8, à l'intérieur de l'auberge)
- Lifferlas, arbre éveillé (commence à la zone G6, dans le bosquet d'arbres)
- Zi Liang, acolyte de Chauntea (commence à la zone G7)
- Miros Xelbrin, aubergiste (commence à la zone G8, à l'intérieur de l'auberge)
- Naxene Drathkala, résidente magicienne (commence à la zone G8, au-dessus d'écurie)
- Oren Yogilvy, musicien (commence à la zone G8, à l'extérieur de l'auberge)

Les statistiques et les notes sur le rôle à jouer pour ces PNJs apparaissent en annexe D. La façon dont les joueurs mènent leur PNJ pendant la bataille dépend d'eux, mais encouragez les joueurs à revoir les idéaux, les liens et les défauts de leur PNJ. Tous ces PNJs sont familiers avec les défenses de Champsdorés et peuvent courir pour obtenir de l'aide, si c'est ce que les joueurs veulent qu'ils fassent. Pour plus d'informations sur l'utilisation et la gestion de ces PNJs, reportez-vous à la section « PNJs spéciaux » au début de ce chapitre. Si les joueurs essaient de garder les PNJs spéciaux hors du combat, vous pouvez les mettre en danger en faisant en sorte qu'un ou plusieurs groupes de monstres menacent les PNJs directement, ce qui oblige les PNJs contrôlés par les joueurs à agir.

Chaque bande de monstres est une rencontre séparée. Si la cloche de l'abbaye n'a pas été sonnée au moment où la deuxième bande de gobelinoïdes est vaincue, l'abbé la sonne. (Il faut du temps à l'abbé pour se rendre compte que quelque chose ne va pas et pour atteindre la cloche au milieu de la nuit.) La cloche qui sonne peut être entendue à des kilomètres à la ronde et met en alerte toutes les défenses de Champsdorés. La cloche fait paniquer tous les ogres, les gobelours et les gobelins qui sont encore à l'intérieur de l'enceinte, et ils s'enfuient vers le mur.

Pendant ce temps, inexplicablement, Lob et Ogg décident de franchir le rempart et d'entrer dans l'enceinte plutôt que de fuir, alors que les quatre autres géants des collines se regroupent avec les ogres et les gobelins qui se cachent à l'extérieur de Champsdorés. Les géants laissent derrière eux leurs grandes massues, puisqu'ils ne peuvent pas escalader les murs avec leurs massues à la main. Une poignée de gardes affrontent les deux géants stupides, mais ils se retirent une fois que Lob et Ogg commencent à briser et à lancer des morceaux de mur (à considérer comme une attaque d'arme à distance de lancer). Les deux géants se dirigent finalement vers l'abbaye (zone G7). Si l'un des géants est réduit à 15 points de vie ou moins, il se rend (voir « Développement »).

S'il se retrouve en situation de combat de mêlée, un géant de colline non armé peut utiliser son action pour effectuer deux attaques à mains nues. Remplacez l'attaque de massue du géant par l'option d'attaque suivante :

Attaque sans arme : *Attaque d'arme de mêlée*, + 8 au toucher, portée : 3 mètres, une cible. Dégâts : 12 (3d4 + 5), contondants.

Après que les personnages se soient occupés des menaces à l'intérieur des murs, les habitants émergent de leurs longues maisons et commencent à fouiller les champs à la recherche d'éventuelles menaces. Les personnages qui se joignent à la recherche trouvent des sentiers qui mènent à la muraille. À ce moment, le ciel à l'Est s'est suffisamment éclairci pour révéler la présence de géants, d'ogres et de gobelins à l'extérieur de la muraille. Les envahisseurs se rapprochent à moins de 36 mètres de la muraille et commencent à jeter des pierres et des gobelins.



Catapultes à Gobelins

Les six ogres qui restent à l'extérieur de Champsdorés portent des inventions de hobgobelins appelées catapultes à gobelins. Chacun de ces engins est fondamentalement un trébuchet portable attaché à un harnais en cuir. L'engin repose sur le dos et les épaules d'un ogre, et malgré son aspect encombrant, il n'inhibe pas la mobilité ou la capacité de combat du porteur. Il faut 10 minutes à quelqu'un pour attacher ou retirer ce harnais élaboré, ou 1d6 heures si un ogre essaie de le faire sans aide. L'engin est spécialement conçu pour les ogres. Un humanoïde nain ou de carrure similaire qui est magiquement transformé en créature de Grande Taille peut enfiler ou enlever une catapulte à gobelin en 10 minutes.

La fronde du trébuchet est assez grande pour lancer un rocher, un tonneau enflammé ou un projectile de la même taille, mais l'engin a été conçu pour lancer des gobelins. Un gobelin utilisé comme projectile porte généralement un casque à pointes, de sorte qu'il inflige des dégâts perforants à la cible lors de l'impact. Les trente gobelins à l'extérieur de Champsdorés sont équipés de casques. Un gobelin survit rarement à l'expérience d'être projeté dans les airs de cette manière. Les gobelins sont prêts à être lancés sur les ennemis, tandis que les ogres se positionnent à 90 mètres de leurs cibles.

Le porteur d'une catapulte à gobelins oriente son tir en une grande courbe, de sorte qu'il peut frapper des cibles derrière des remparts. Le chargement de la fronde est une action que le porteur de la machine ne peut pas effectuer. Un gobelin prêt à servir de projectile vivant peut s'en charger, si nécessaire. L'ogre doit alors utiliser une action pour viser avec l'arme et tirer le cordon qui libère la fronde et lance le projectile dans les airs.

Projectile gobelin : attaque d'arme à distance, +3 au toucher, portée 45/180 mètres (impossible de toucher les cibles à moins de 9 mètres de la catapulte), une cible. Dégâts 5 (2d4) contondants ou 10 (4d4) perforants si le projectile porte un casque à pointes. Que l'attaque soit une réussite ou un échec : Le projectile gobelin subit 1d6 points de dégâts contondants par tranche de 3m parcourus dans l'air (maximum 20d6).

Trésor. Chaque géant de colline porte un sac qui contient 1d4 objets banals, déterminés en jetant un dé sur la table des objets dans un sac de géant donnée en introduction, et 1d4-1 d'objets d'art valant 250 po chacun (jeter le dé sur la table d'objets d'art appropriée au chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon). Chaque gobelours porte une bourse qui contient 1d6 pierres précieuses (valant 10 po chacune), et chaque gobelin porte 1d6 pc dans une bourse ainsi que diverses affaires sans valeur (colliers faits de barbes naines tissées et sur lesquels des oreilles d'halfelins sont enfilées, bols fabriqués à partir de crânes humains, et équivalent). Les ogres n'ont pas de trésor.

Développement

Les monstres à l'intérieur de l'enceinte sont assez intelligents pour se rendre compte qu'ils ne peuvent pas survivre dans Champsdorés longtemps après que l'alarme ait sonné. Ceux qui s'échappent rejoignent leurs camarades attendant à l'extérieur de la muraille. Lob et Ogg sont les exceptions ; plus effrayés par Guh que par les défenseurs de Champsdorés, ils détestent l'idée de retourner devant leur chef sans une montagne de nourriture. Mais aucun des deux géants ne veut mourir, et chacun se rend si réduit à 15 points de vie ou moins, tombant à terre et commençant à sangloter comme un gros bébé. Si on le questionne, Lob ou Ogg répond en gloussant de manière incohérente. Un test réussi de Charisme DD 15 (Intimidation) permet d'obtenir les informations suivantes d'un géant de colline vaincu mais conscient :

- « Guh veut de la nourriture. »
- « Moi, je vais chercher de la nourriture pour Guh. »
- « Grand, grand, plus grand que moi. »
- « Grudd Haug, à la maison. »

Les personnages qui réussissent à intimider un ou les deux géants peuvent leur ordonner de les mener à Grudd Haug. Mais comme aucun des géants n'a un bon sens de l'orientation, une telle expédition est condamnée. Les géants des collines deviennent désorientés tout en menant le groupe dans les collines de Forlorn à l'est de Champsdorés. Stupides au-delà de toute croyance, Lob et Ogg sont incapables de retrouver leur chemin vers Grudd Haug, peu importe à quel point les personnages les motivent.

Les monstres capturés qui sont laissés à la merci des défenseurs des Champsdorés sont condamnés à mort, sur ordre du Capitaine Strog Lametonnerre. Le capitaine prend alors le crédit d'avoir vaincu la horde monstrueuse qui a attaqué Champsdorés. L'abbé, beaucoup plus sensé, remercie abondamment les aventuriers et s'assure qu'ils soient cités pour leur héroïsme et bien pourvus quand vient le temps de partir. Si les personnages réclament la démission de Strog, l'abbé s'engage à réfléchir sérieusement à leur recommandation.

Si les personnages contrecarrent l'attaque sur Champsdorés, ils gagnent des quêtes spéciales et des récompenses basées sur les PNJ qui ont survécu à la bataille.

Les Quêtes de Champsdorés

Pour chaque PNJ spécial qui survit à l'attaque sur Champsdorés, le groupe reçoit une quête et gagne une récompense particulière pour avoir accompli cette quête. Les quêtes encouragent les personnages à explorer d'autres endroits dans le Nord. Que les personnages voyagent par voie terrestre ou maritime, utilisez la table des rencontres aléatoires dans la nature du chapitre 3 pour organiser des rencontres en cours de route.

La Quête de Shalvus Martholio

Shalvus demande au groupe de l'escorter jusqu'à l'Auberge La Vieille Barge (Bargewright Inn) pour qu'il puisse rapporter tout ce qui est arrivé à son chef, Nalaskur Thaelond.

Après avoir fait son rapport, Shalvus prend congé et traine avec quelques amis à l'Auberge La Vieille Barge jusqu'à ce que Nalaskur lui donne une nouvelle affectation. Reconnaissant pour leur aide, Nalaskur offre aux personnages un dîner chaud et des lits propres pour la nuit, gratuitement. Le lendemain matin, il demande aux personnages d'escorter un chariot à bière jusqu'au Troll en Flammes, une taverne du village du Bouclier de Mornbryn. Deux **chevaux de trait** tirent le chariot, qui a deux conducteurs nommés Jostin et Lessilar (hommes Illuskiens, **malfrats** humains, N). Ils se relaient pour tenir les rênes.

Si la livraison est faite, les personnages réussissent le test de Nalaskur. À moins qu'ils ne fassent quelque chose contre eux, les personnages recevront un paquet anonyme des Zhentarim la prochaine fois qu'ils visiteront l'Auberge de la péniche, Éternelbocage, Mirabar, Lunargent, Padhiver, Eauprofonde ou Yartar (qui ont tous une forte présence Zhentarim).

Le paquet contient un bloc d'excellent fromage enveloppé de soie, une bouteille noire de vin « Cuvée premium de l'Auberge La Vieille Barge », et un morceau de parchemin plié sur lequel sont écrits les mots suivants : « Zira, La Vache Heureuse, Gué de la Dague ».

N'importe quel personnage qui a passé du temps à Gué de la Dague peut, avec un test réussi d'Intelligence DD 10, se souvenir que la Vache Heureuse est une taverne tenue par des halfelins en ville. Si les aventuriers se rendent à la taverne, une femelle dragon de bronze adulte sous forme de demi-elfe leur offre une tournée. Le dragon, Zirazylym (« Zira » pour faire court), est un des employés Réseau Noir.

Trésor. Si les personnages semblent sympathiques, Zira leur accorde une faveur spéciale (voir la section « Marques de prestige » au chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon). Quand ils font appel à sa faveur, Zira fait de son mieux pour les aider, même si elle ne causera pas de préjudice direct aux autres ou ne violera pas les lois locales. Elle essaie de cacher le fait qu'elle est un dragon, mais si les personnages ont besoin d'un transport rapide vers une destination lointaine, elle propose de les faire voler là-bas. Elle peut également les dépanner avec un *parchemin de sorts* contenant n'importe quel sort du 5ème niveau ou moins.

La Quête de Lifferlas

Lifferlas exhorte les personnages à chercher son créateur, un druide elfe de la lune nommé Aerglas.
L'arbre éveillé leur dit qu'Airglas n'était pas seulement un membre de l'Enclave Émeraude mais aussi un aventurier qui a tué de nombreux géants à son époque. Aerglas a quitté Champsdorés il y a trente ans en pèlerinage à la Cathédrale Cimombre (voir chapitre 3). Le druide projetait de suivre la Rivière Dessarin et de chercher un vieux treant nommé Turlang. Lifferlas suggère que les personnages fassent de même.

Turlang n'est pas à la Cathédrale Cimombre quand les personnages arrivent, mais un **satyre** morose nommé Sifflet-Vert leur assure que le tréant « arrivera d'un instant à l'autre maintenant ». Sifflet-Vert est déçu parce qu'une dryade a repoussé ses avances, alors il reste assis près d'une piscine à jouer jour et nuit des chansons tristes sur ses peines de cœur. Entre les chansons, Sifflet-Vert assure à plusieurs reprises aux personnages que Turlang « Arrivera d'un instant à l'autre ». Le **tréant** arrive la troisième nuit après l'arrivée des personnages, en compagnie d'un ami du nom de Tharra Shyndle (demi-elfe **druide** NG), membre de l'Enclave d'Emeraude.

Le tréant est d'abord indifférent envers les héros et pas d'humeur à plaire. Si un ou plusieurs personnages approchent le tréant d'une manière non menaçante et entament une conversation, Tharra exhorte le tréant à ne pas perdre son calme. Le tréant gémit de façon audible et répond brusquement. Il ne connaît pas Lifferlas mais se souvient volontiers d'Aerglas. Le tréant n'a pas vu le druide depuis de nombreuses années et ne sait pas où se trouve Aerglas. Si les personnages révèlent leur opposition aux géants, Turlang leur offre de l'aide sous la forme de deux **arbres éveillés** et d'un **arbuste éveillé**. Ces plantes éveillées parlent le commun et prennent en compte les commandements du groupe.

Trésor. Tharra propose de guider le groupe au Chemin des Landes Eternelles, au nord de la forêt. S'ils acceptent, ils n'ont aucune rencontre hostile en cours de route. Une fois qu'ils atteignent le bord de la forêt, Tharra prend la décision de se lier d'amitié avec les personnages ou non. S'ils semblent amicaux et se soucient du sort du monde naturel,

elle déclare son amitié en leur donnant une poche de 1d4 + 4 de baies d'argent magiques qu'elle a cueillies près des Pics Perdus. Avaler une baie a le même effet que celui d'absorber une potion d'invisibilité. Si un ou plusieurs personnages sont destructeurs et grossiers, elle leur fait ses adieux en atteignant le bord de la forêt et s'en va toute seule.

Développement. Alors qu'elle guide les personnages à travers la forêt, Tharra leur dit qu'elle envisage de rendre visite à un vieil ami, un garde nommé Quinn Nardrosz qui vit à Jalanthar. Si elle est amicale envers les personnages, elle les invite à l'accompagner en disant qu'elle apprécierait leur compagnie. Si les personnages acceptent l'invitation, Tharra les conduit à Éternelbocage, puis à l'est de Jalanthar par la Route de Rauvin. Quinn est si ravi que les personnages aient pris la peine d'accompagner Tharra qu'il leur donne trois objets magiques qu'il « a acquis » pendant ses jours d'aventuriers ; Lancez le dé sur la table des objets magiques F au chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon pour le premier objet, et sur la table des objets magiques B pour les deux autres.

La Quête de Zi Liang

En plus d'être acolyte de Chauntea et sympathisante de l'Enclave d'Emeraude, Zi est la bénéficiaire d'un héritage considérable de ses parents, qui vendaient de la soie, de l'huile de baleine, du verre fin, des cartes et d'autres produits. Ils étaient basés à la Porte de Baldur mais possédaient plusieurs entreprises à Eauprofonde.

Trésor. Zi donne aux personnages un pendentif en perles noires (d'une valeur de 750 po) qu'elle garde caché parmi ses affaires et leur demande de l'apporter à Cauldar Marskyl (Humain Illuskien **roturier**, LB), le majordome en chef de la maison Thann à Eauprofonde, où il leur donnera un cadeau en échange.

La maison Thann est l'un des principaux vignerons d'Eauprofonde, et bien que Cauldar soit âgé et oublieux, il se souvient avec une clarté parfaite que la famille Thann et la famille de Zi sont des alliés. Des objets qui appartenaient autrefois aux parents de Zi lui ont été confiés, et bien que Zi soit maintenant assez âgée pour les avoir, elle n'en a pas immédiatement besoin et préfère un style de vie ascétique. Si les personnages montrent le pendentif à Cauldar, il comprend que Zi leur a légué son héritage. Il envoie des serviteurs dans le grenier pour récupérer une vieille malle en bois et l'apporter aux personnages, puis la déverrouille avec une clé et leur laisse prendre les deux objets magiques à l'intérieur. Lancez le dé sur la table C des objets magiques du chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon pour déterminer chaque objet. Cauldar propose de garder le pendentif de Zi pour le lui retourner en toute sécurité, mais il ne proteste pas si les personnages insistent pour le garder.

La Quête de Miros Xelbrin

Miros suggère que les personnages se rendent à Amphail et « présentent leurs hommages » à Arleosa Starhenge, propriétaire d'une taverne locale appelée la Cruche du Cerf Cornu. Si les personnages le font, Arleosa est ravie d'apprendre que Miros se porte bien et leur propose de leur offrir un verre. Tous les deux ont joué ensemble dans une troupe de cirque itinérant il y a de nombreuses années.

Si les personnages font l'effort d'apprendre à connaître Arleosa et de révéler qu'ils sont des aventuriers, Arleosa se souvient joyeusement qu'elle a captivé quelques admirateurs aventuriers dans sa jeunesse. L'un d'eux, dit Arleosa, était tellement fou d'elle qu'il lui donna un anneau de bois orné de nymphes dansantes et lui dit que cela représentait une faveur spéciale. Si elle avait besoin de quelque chose, tout ce qu'elle devait faire était de chuchoter son nom (« Keltar Dardragon ») dans l'anneau, et il apparaîtrait et fournirait de l'aide. Elle n'a jamais éprouvé le besoin de le faire, mais elle offre l'anneau au personnage qu'elle aime le plus (déterminé par vous). L'anneau rayonne de magie d'évocation sous l'examen d'un sort de *détection de la magie*.

Développement. Si un personnage murmure le nom de Keltar sur l'anneau en le portant, une apparition amicale de halfelin apparaît à moins de 1.5 mètres du porteur de l'anneau. L'anneau perd sa propriété magique une fois l'apparition venue. Rien ne peut modifier le comportement joyeux de Keltar. Le halfelin mort leur indique la direction d'une vieille tour dans le désert, affirmant (en commun) qu'ils trouveront des objets utiles cachés à l'intérieur. Si les personnages suivent les instructions de Keltar, lancez la rencontre « Vieille Tour » au chapitre 3. L'apparition ne peut pas être blessée et ne fournit aucune autre assistance. Keltar disparaît pour toujours une fois qu'il a transmis son information, agitant sa main en un « au revoir » comme il s'estompe.

La Quête de Naxene Drathkala

Chaque os de son corps dit à Naxene que l'attaque sur Champsdorés n'est que le début. Elle a entendu des « rumeurs » que d'autres colonies ont été touchées par l'apparition soudaine de géants - et pas seulement des géants des collines, mais aussi des pierres, du givre, du feu et des géants des nuages. Naxene est convaincue que ce n'est pas le moment de prendre des demi-mesures. Elle a lu des livres sur l'ancien conflit entre les dragons et les géants, et elle exhorte les personnages à rechercher un puissant

dragon d'alignement bon, à le convaincre de contacter d'autres dragons d'alignement bon, et à les utiliser pour combattre les géants. Naxene est convaincue que l'Alliance des Seigneurs soutiendra ce plan, compte tenu de la gravité de la situation. Elle ne pourrait pas avoir plus tort.

Naxene ne sait pas que les chefs de l'Alliance des Seigneurs préfèreraient se jeter dans les Neuf Enfers plutôt que de traiter avec des dragons. Elle recommande que le groupe parle à une de ses connaissances - un « expert des dragons » à Eauprofonde nommé Chazlauth Yarghorn (**mage** humain Illuskien, CN). Naxene fournit des indications sur sa résidence dans le quartier nord de la ville: une grande maison en pierre avec une tour sur un coin.

Chazlauth a pour compagnon un **dragon d'argent nouveau-né**, appelé Irizzorl qu'il garde caché dans sa tour, avec plusieurs chats que le dragon aime terroriser. Le boucan dans la tour est constant pendant la visite du groupe, au cours de laquelle Chazlauth rejette le plan fou de Naxene et propose un plan encore plus fou. Il suggère que les personnages se rendent dans la Forêt de Cryptejardin et recherchent la Vieille Rongeuse d'Os, une dragonne verte puissante et excentrique supposée posséder une collection de boules de cristal qu'elle utilise pour scruter tout le monde et toutes choses. Au vu de ce que Chazlauth sait sur les dragons verts, et sur la Vieille Rongeuse d'Os en particulier, il ne pense pas que la dragonne nuira aux personnages s'ils semblent vouloir mettre fin à la menace géante, et il est prêt à risquer leur vie pour tester sa théorie.

Trésor. Si les personnages acceptent de chercher la Vieille Rongeuse d'Os, Chazlauth prend une poignée de potions d'une étagère dans sa tour et en donne une à chaque personnage. L'une d'entre elles est une potion de poison qui a été mal étiqueté « *Potion de résistance aux poisons* ». Les autres sont des potions de résistance aux poisons. Toutes les potions se ressemblent ; Lancez un dé au hasard pour déterminer quel personnage reçoit la potion empoisonnée.

Développements. Menez la rencontre suggérée dans la section « Forêt de Cryptejardin » au chapitre 3 une fois que les personnages entrent dans l'antre de la Vieille Rongeuse d'Os.

La Quête de Yogilvy

Oren est effrayé par les rumeurs indiquant que les géants se déchaînent dans le Nord. Il demande aux personnages s'ils peuvent vérifier comment va sa sœur, Lily, qui travaille à la taverne la Vache Heureuse à Gué de la Dague. Il veut aussi qu'ils remettent une lettre écrite à la hâte à Lily pour lui dire qu'il va bien, et qu'elle lui envoie un peu plus d'argent.

Lily (femelle halfelin robuste roturier, LB) s'est mariée à un membre de la famille Fromage-à-pate- dure (Hardcheese), qui possède et exploite la taverne la Vache Heureuse à Gué de la Dague. L'entreprise familiale réelle, cependant, est le prêt d'argent. Les halfelins utilisent la taverne pour attirer de nouveaux clients, et bien que la Vache Heureuse marche bien, ce n'est pas une affaire très lucrative, et pour le moment, l'entreprise de prêt Fromage-à-pate-dure est au point mort. Le Réseau Noir a des agents à Gué de la Dague distribuant des prêts sans intérêt (mais en brisant les bras de ceux qui ne parviennent pas à payer) ; les Fromages-à-pate-dure ne peuvent tout simplement pas rivaliser.

Si les personnages livrent la lettre d'Oren à Lily, son mari, Koggin Fromage-à-pate-dure (LB), leur demande de parler avec Nelkin « l'escargot » Danniker, un Zhentarim qui séjourne à la Taverne-Auberge la Rivière Brillante (River Shining Tavern and Inn), et lui dire gentiment de se retirer du marché. Koggin le ferait lui-même, mais il pense que les aventuriers ont une meilleure chance de persuader l'escargot de fléchir. Nelkin est décrit dans la section « Daggerford > Gué de la Dague » du chapitre 3. Si les personnages acceptent ses termes, comme indiqué dans cette section, Nelkin cessera de saper les affaires des Fromages-à-pate-dure.

Trésor. Oren donne au groupe un tonneau de Gorgée d'Or d'une valeur de 15 po comme cadeau avant qu'ils ne quittent Champsdorés. Koggin Fromage-à-pate-dure donne aux personnages une corne d'abondance farcie de fruits frais et de pain s'ils acceptent d'aller parler à l'escargot. Si les personnages sont visiblement mécontents de cette récompense, il jette à l'intérieur une bouteille de vin d'hiver (d'une valeur de 10 po).

Troisangliers

La trépidante ville marchande de Troisangliers se trouve à l'intersection entre la Longue Route (Long Road) et le Chemin des Landes Eternelles. On pense que le nom de Troisangliers vient du conte d'un voyageur qui a tué trois sangliers le même jour ici, il y a plus de quatre cents hivers. La ville est construite sur un terrain plat et fertile, avec quelques pentes naturelles ici et là. Près de la moitié de la population de Troisangliers vit à l'extérieur de la ville proprement dite, sur des ranchs tentaculaires et des fermes voisines, dont la plupart se trouvent au nord ou à l'est.

L'actuel Seigneur Protecteur de Troisangliers est une Ménestrel au naturel bonhomme et une ex- aventurière nommée Darathra Shendrel. Darathra édicte et modifie les lois locales (connues sous le nom de « décret du Seigneur »),


Troisangliers
N
O
E
S
La Longue Route
Piste des Trois Sangliers
C
F
T1
T2
T3
T4
T5
T6
T7
T8
T9
T10
T11
T12
T13
T14
T15
T16
T17
T18
T19
T20
T21
T22
T23
T24
T25
+30 pi
-30 pi
Chemin des Landes Éternelles
La Longue Route
0
20
100
200
Pieds
Ferme Pharlouest
Ferme de l'orc Déchu
Ferme Breskin
Ferme Rive Dorée
Ferme Lune Perdue
Ferme Tolbin
Ferme Hannamor
Troisangliers
Ferme du Joint Cassé
Ferme Marie Laprairie
Ferme La Colinne qui Chante

qui sont ensuite appliquées par les Douze - une escouade d'une douzaine de guerriers à cheval issus de la milice.

Troisangliers est un marché pour les chevaux élevés par les ranchs à proximité. Les forgerons, les fabricants de harnais et les charretiers prospèrent également en ville. En outre, un certain nombre de guides opèrent à partir de Troisangliers. Ils guident des marchands et d'autres voyageurs partout sur la côte de l'épée, généralement à des prix élevés.

Lieux d'Intérêts à Troisangliers

Les lieux suivants sont identifiés dans la carte 2.3. Les ranchs et les fermes périphériques ne sont pas décrits ici, car ils ont peu d'incidence sur cette partie de l'aventure. Vous pouvez développer ces zones périphériques comme bon vous semble.

C. Petites Maisons

Chacune des petites maisons en pierre simple abrite 1d4 adultes roturiers et les 1d4-1 enfants (non- combattants) de diverses ethnies.

F. Fermes

Chacune de ces parcelles contient une modeste ferme en pierre, une dépendance en bois et un jardin ou un pâturage labouré. La ferme est occupée par 1d6 adulte roturiers et les 1d6-1 enfants (non-combattants) de diverses ethnies.

T1. Place du Marché et Tour

Le centre de Troisangliers, où la Longue Route rencontre le Chemin des Landes Eternelles, est un immense espace ouvert utilisé comme marché par les agriculteurs locaux et les marchands ambulants. Dominant l'endroit, se trouve la tour du Seigneur Protecteur à deux étages, un simple donjon en pierre qui penche résolument vers l'est. Au-dessus de l'entrée se trouve la bannière poussiéreuse du Seigneur Protecteur, qui représente trois sangliers noirs courant vers la tête de la bannière sur un champ rouge sang.

Darathra Shendrel (voir appendice D) est l'actuelle Seigneur Protecteur (ou Dame Protectrice) de Troisangliers, un agent des ménestrels élue par le peuple de Troisangliers pour commander la milice de la ville, régler les différends et maintenir la paix. Son association avec les Ménestrels n'est pas très connue, mais elle est largement considérée comme un leader juste et clairvoyant.

La milice régulière prend des tours de garde dans les Douzes, une force de police montée (hommes et femmes vétérans humains de diverses ethnies sur des **chevaux de selle**) qui patrouille dans la ville, le long des routes qui mènent aux ranchs périphériques, et sur la moitié orientale du Sentier de Troisangliers. Si nécessaire, Darathra peut rassembler une milice bien armée de cinquante personnes dans la nuit, et trois cents à haut- soleil le jour suivant. La Lady Protectrice a également l'autorité pour embaucher des mercenaires et des aventuriers, au besoin.

T2. Le Campement de Caravanes Nord

Les caravanes passant par Troisangliers utilisent ce terrain clôturé comme un endroit pour garer leurs chariots et parquer leurs bœufs gratuitement. Il y a aussi beaucoup d'espace pour installer des tentes et construire des feux de camp. L'eau douce peut être tirée d'un puits de pierre de 9 mètres de profondeur dans le coin sud-est de la cour.

Un chalet se trouve dans le coin est du lot. Son occupant âgé, Darz Helgar (voir l'annexe D), est payé par la Lady Protectrice pour nettoyer les terrains de camping de la ville en enlevant les ordures et en enterrant les excréments. Darz a également enterré son passé ombragé; il était un membre d'une guilde de voleurs à Eauprofonde qui a été capturé et emprisonné pour ses nombreux crimes. Après sa libération de prison, il a déménagé à Troisangliers pour commencer une nouvelle vie.

T3. Le Campement de Caravanes Ouest

Ce camping est similaire à celui de la zone T2. Un puits de pierre de 9 mètres de profondeur au milieu de la cour fournit de l'eau fraîche aux invités.

T4. Le Ranch « Chevaux Heureux »

La famille Karnveller élève, entraîne, vend et héberge des chevaux à l'écurie. Trois grands bâtiments se dressent sur leur propriété : une maison en rondins de deux étages avec une dépendance détachée (le domaine familial) ; un entrepôt en pierre rempli de selles, de brides et de rênes usés ; et des écuries en pierre reliées à une cour d'équitation clôturée et à un champ de pâturage.

Janele Karnveller (Humaine Chondathienne roturière, NB) est la matriarche familiale, une veuve fougueuse d'âge moyen qui apprécie la compagnie des chevaux plus que des personnes. Elle a trois fils adultes nommés Aldo, Hingo et Rasko (vétérans humains Chondathien, LB), tous membres de la milice de la ville.

T5. Les Chariots de Wainwright

Installé depuis longtemps à Troisangliers, Les chariots de

Wainwright possède sa propre scierie actionnée par des chevaux et de grands bâtiments pour le stockage du bois. À l'origine, l'établissement accueillait les riches élites en fabriquant les meilleurs chariots et les plus chers de la vallée de Dessarin. Le propriétaire actuel, Tosker Wainwright (Humain Illuskien **roturier**, N), est plus intéressé par le profit que par la qualité.

N'ayant pas les compétences de menuisier de ses ancêtres, il compte sur des apprentis sous-payés pour assembler des chariots qui ne valent guère mieux que l'ordinaire, mais ils coûtent cinq fois plus cher. La marque Wainwright est la seule chose qui maintient l'établissement en activité. . . pour l'instant.

T6. La Part du Lion

Ce bâtiment a été récemment acheté et rénové par le comptoir du Bouclier du Lion, une compagnie marchande basée dans la ville de Yartar. Au-dessus de l'entrée du magasin est accroché un bouclier poli décoré avec la tête d'un lion doré stylisé sur un fond bleu.

Les Boucliers du Lion ne sont pas très appréciés à Troisangliers, car Troisangliers et Yartar sont des rivaux acharnés, et peu d'habitants dépensent leur argent dans cet endroit. Le magasin s'adresse principalement à des caravanes et des étrangers de passage, vendant des provisions et du fourrage pour animaux à l'avant, et du matériel d'aventurier, des armures et des armes à l'arrière. Les chambres au deuxième étage contiennent des logements pour les jeunes propriétaires du magasin, Alaestra Ulgar (femme Illuskienne humaine **roturier**, NB) et **Narth Tezrin** (voir annexe D), ainsi qu'une voûte cachée contenant leur richesse. Alaestra et Narth mènent une entreprise prospère malgré les insultes locales et un léger harcèlement. Ils ont un accord avec la Lady Protectrice pour ne pas vendre d'armes à quiconque, selon eux, pourrait constituer une menace pour la ville. En échange, la Lady Protectrice s'assure que le magasin n'est pas victime de vandales et de fauteurs de troubles locaux.

Trésor. Une voûte de la taille d'un placard au deuxième étage est cachée derrière une porte secrète qui nécessite un test réussi de Sagesse DD 15 (Perception) pour la repérer. La voûte contient un Havresac d'Hévard vide et un coffre-fort en fer verrouillé qui contient 3d10 × 10 po en monnaie mixte et un sac à malice. Alaestra et Narth portent chacun une clé du coffre-fort. Sa serrure peut être forcée avec des outils de voleurs et un test réussi de dextérité DD 20.

T7. La Route Ouverte de Ransor

Cet établissement vendait des aliments pour animaux et des caravanes, ainsi que des services de gardes de caravanes. Son propriétaire est décédé il y a de nombreuses années et l'entreprise est fermée depuis. La cour est envahie par les mauvaises herbes, et les bâtiments sont devenus des paradis pour les rats et autres vermines. Les locaux ont enlevé la plupart des bardeaux de bois des toits, les utilisant pour remplacer les vieux bardeaux sur leurs propres toits.

T8. Le Panier et la Pièce

Cet établissement vend et échange des chevaux et des animaux de trait, et procure également de la nourriture, des fers à cheval et du matériel. Les propriétaires sont un couple marié nommé Arn et Syreen Widdens (Chondathiens humains **roturiers**, NB). Ils ont quatre jeunes enfants (non-combattants) et emploient une demi-douzaine de travailleurs (humains illuskiens **roturiers**, N) pour nourrir, entrainer les animaux, nettoyer les écuries et remplacer les fers à cheval.

T9. Les Voyageurs de Troisangliers

Les sponsors des marchands peuvent engager le personnel et les véhicules des « Voyageurs de Troisangliers » pour conduire des caravanes vers Eauprofonde et en revenir, pour 600 po dans chaque sens, plus 25 po pour chaque chariot au-delà du dixième. Les courses vers Éternelbocage et le retour sont de 800 po dans chaque sens, car les monstres des Landes Eternelles sont connus pour s'attaquer aux caravanes le long de cette route, plus 30 po pour chaque chariot au-delà du dixième. La compagnie embauche des mercenaires et des aventuriers pour servir de gardes, payant à chaque personne 4 po par jour plus la nourriture et la boisson. Chaque garde reçoit également un bonus de 25 po si toutes les caravanes arrivent à destination.

Urlam Stockspool (un **espion** humain illuskien de sexe masculin), un homme d'affaires astucieux et impeccablement vêtu, dirige la compagnie de caravanes et recrute pour le Réseau Noir. Il est fier de son affiliation : il a perdu un œil au combat il y a plusieurs années et porte une écharpe rouge portant le symbole du serpent noir des Zhentarim. Urlam est rarement vu sans son suave garde du corps, Valken Naspeer (**assassin** demi-elfe masculin, N). Bien qu'Orlam et Valken soient de bonne humeur et parlent en grand bien des autorités locales, ils savent que la Lady Protectrice les surveille attentivement. Ils ne savent pas que Darathra est affilié aux Ménestrels, mais cela ne les surprendrait pas de l'apprendre. À tout moment, le dortoir à côté de la résidence d'Urlam contient 2d6 de gardes de caravanes Zhentarim (hommes et femmes **malfrats** humains de différentes ethnies, N) attendant leur prochain travail.

Les personnages pourraient approcher Urlam à la

recherche d'un travail. Il n'a rien pour eux à moins qu'un ou plusieurs personnages ne soient membres du Réseau Noir, auquel cas il leur donne une quête. S'ils complètent la quête, il leur en donne une autre jusqu'à ce qu'ils aient accompli trois quêtes. Les trois quêtes sont les suivantes, et à chaque quête terminée les personnages gagnent une gemme de 500 po en guise de paiement :

- Urlam soupçonne Othovir (voir la zone T11) de cacher un secret, et il veut savoir ce que c'est. Pour compléter cette quête, les personnages doivent apprendre qu'Othovir a des liens de sang avec la Maison Margaster dans Eauprofonde. Othovir ne divulguera pas volontiers cette information, de sorte que les personnages doivent soit séduire soit interroger Othovir pour apprendre la vérité.
- Urlam est convaincu que Tolmara Hysstryn (voir la zone T14) a un secret, et il veut savoir de quoi il s'agit. Les personnages peuvent compléter cette quête en trouvant le mari mort de Tolmara dans le grenier de l'auberge des Six Fenêtres.
- Urlam croit que Nemyth (voir la zone T16) a un secret, et il veut savoir de quoi il s'agit. En vérité, Nemyth n'a pas de secrets, et la croyance d'Urlam découle de préjugés à l'égard des tieffelins. Si les personnages souhaitent compléter cette quête, ils doivent inventer un secret et convaincre Urlam de sa véracité, ce qui peut être accompli avec un test réussi de charisme (Persuasion) en opposition à un test de sagesse d'Urlam (Perspicacité).

T10. La Maison du Bouclier-Nord

La Maison du Bouclier-Nord est une auberge locale belle et majestueuse, propre et calme. La propriétaire, **Urgala Meltimer** (voir annexe D), est une ancienne aventurière qui a acheté l'auberge de la famille Phorndyl il y a un peu plus de dix ans, après que sa femme (une magicienne) ait disparu dans l'Outreterre (Underdark) lors d'une expédition. Elle apprécie sa solitude et prévient les invités armés de garder leurs lames dans leurs étuis pendant leur séjour. Urgala a trois molosses (chiens de chasse) qui dorment dans la salle commune du rez-de-chaussée, et elle emploie un personnel de six **roturiers** fidèles et bien payés (mâles et femelles de diverses races et ethnies, LB). Les invités dorment dans des chambres privées à l'étage supérieur.

T11. La Boutique de Harnais d'Othovir

Un harnacheur qualifié nommé Othovir (voir l'annexe D) vit et travaille ici, fabricant les meilleurs harnais de peau d'élan dans la Vallée de Dessarin. Il chasse les wapitis, garde leur peau et vend le reste au comptoir du Bouclier du Lion (zone T6). Ses harnais ont des dessins élaborés pressés dans le cuir, et son travail est populaire parmi les nobles Eauprofondiens qui aiment l'équitation. Bien qu'il soit originaire d'une importante famille d'Eauprofonde (les Margasters), Othovir ne parle jamais de son passé ni de sa famille, et il n'a aucun intérêt à expliquer comment il a fini propriétaire d'un magasin à Troisangliers. La vérité est que plusieurs membres de la famille d'Othovir sont des adorateurs secrets d'Asmodée, et qu'il ne veut rien avoir à faire avec cela.

T12. Le Troll Bavard

Le Troll est ce que les Eauprofondiens appelleraient un trou - un endroit sombre, malodorant, aux poutres basses, bourré de vieux meubles mal assortis et d'ivrognes. Une partie du toit a pris feu il y a deux étés et n'a pas encore été réparée. Les trous dans le toit ont permis aux oiseaux de construire des nids parmi les poutres, et le sol et les tables sont recouverts de crottes d'oiseaux. La particularité la plus significative du Troll est sa grande cave bien garnie. Le propriétaire et propriétaire du Troll est un acteur en difficulté nommé Kaelen Sarssir (mâle Illuskien homme roturier, LN). Il a « hérité » de la taverne après que le propriétaire précédent ait fui à la suite d'un scandale et a fait le minimum de travail nécessaire pour le maintenir opérationnel. Kaelen rêve de transformer le Troll en théâtre, mais il manque de fonds et d'ambition pour le faire. Il partage son rêve avec les nouveaux clients, en espérant qu'un ou plusieurs d'entre eux pourraient faire un don ou parrainer autrement l'entreprise. Kaelen pourrait même être persuadé d'accepter un partenaire, à condition qu'il n'y ait peu ou pas de risque pour lui.

Un **prêtre** de Heaume nommé Silvarren Loomshank (humain Illuskien, LN) dort dans un hébètement ivre dans un coin de la salle commune, à peine remarqué par les autres clients du Troll. Après avoir résidé toute sa vie à Padhiver, il a été « banni » par ses supérieurs à La Foi Brillante de Rougemélèze. Il doit encore y arriver, choisissant plutôt de s'arrêter et de noyer son chagrin à Troisangliers. Il n'a pas perdu sa foi en Heaume, simplement sa foi en lui-même et en ses supérieurs. Consumé par l'apitoiement sur lui-même, il se voit comme une victime de la « politique du temple ». Il a dépensé tout son argent de voyage et accumulé une dette sur la boisson de 5 po. Il ne quittera pas Troisangliers tant que la dette n'aura pas été remboursée. Si les personnages règlent la dette de Silvarren, ils peuvent le persuader de s'occuper de ses fonctions dans Rougemélèze avec un test de Charisme de DD 10 (Persuasion) réussi.

T13. La Grenouille Givrée

Cette ancienne auberge est fermée et vide. Des vandales ont sculpté des phrases obscènes dans les planches couvrant les portes et les fenêtres, et les grandes herbes ont entouré le bâtiment.

T14. Les Six Fenêtres

Cette maison en bois grinçante, délabrée, aux chambres froides, est dirigée par Tolmara Hysstryn (une femme **roturière** illuskienne, CN), une femme d'âge mûr dérangée. Les visiteurs incapables de trouver des chambres à la Maison de la Wiverne ou à la Maison du Bouclier Nord peuvent être contraints de dormir ici, mais ils restent rarement plus longtemps qu'une nuit parce qu'ils découvrent rapidement que Tolmara n'hésite pas à les espionner et à écouter les portes tout en rigolant.

Les os du mari mort de Tolmora, Mirak, dont elle parle rarement, sont enfermés dans le grenier des six fenêtres. Tolmara cache la clé de la porte du grenier dans son soutien-gorge. La serrure peut être crochetée avec des outils des voleurs et un test de Dextérité DD 10. Si les os de Mirak sont touchés, son **squelette** s'anime pendant 1d4 rounds, après quoi il s'effondre au sol. L'effet se répète si les os sont à nouveau touchés, sauf si le squelette est réduit à 0 points de vie ou si les os sont détruits, auquel cas ils ne peuvent pas être animés. Le squelette est non armé et inflige 1 dégât contondant par coup.

N'importe quel personnage qui lance un sort communication avec les morts sur le crâne de Mirak et demande à l'esprit de Mirak comment il est mort apprend que Tolmara l'a drogué et l'a enfermé dans un tonneau avec un serpent venimeux, qui l'a tué avec sa morsure. Mirak n'a aucune idée de la raison pour laquelle Tolmara l'a tué, et Tolmara est trop piquée pour se souvenir de l'incident ou des circonstances qui l'ont précédé. Lancer un sort de restauration supérieure sur Tolmara restaure sa santé mentale, après quoi elle avoue avoir assassiné son mari car il lui était infidèle.

Si les personnages rapportent le crime de Tolmara à Darathra Shendrel, la Lady Protectrice fait arrêter et emprisonner Tolmara en attendant son procès. Darathra informe également les deux frères de Mirak, qui travaillent dans un ranch voisin. Pendant des années, ils ont été amenés à croire que Mirak avait quitté la ville avec une autre femme ; ils sont reconnaissants envers les personnages d'avoir découvert la vérité et leur offrent un arc long +1 (un héritage familial) en récompense.

T15. Le Repos du Sanglier

Construit sur une crête qui surplombe le reste de la ville, Le Repos du Sanglier est le manoir en pierre d'un riche ancien aventurier nommé Hyuth Kolstaag (Damarien humain **mage**, NM). Depuis que Kolstaag a fait construire et s'est installé à cet endroit il y a cinq ans, son arrogance débridée et sa haute estime de lui-même ne lui ont pas valu d'amis à Troisangliers. De plus, il a été ciblé par tant d'ennemis et de rivaux que d'autres citadins le considèrent comme un aimant à catastrophe. Il vit entouré des trophées de ses aventures passées et sort rarement de son domaine. Il ne condescend jamais à protéger la ville ou à utiliser sa richesse pour aider les moins fortunés.

Il y a quelques semaines, un trio d'assassins s'est glissé dans la ville une nuit et a essayé de tuer le mage dans son sommeil. Le reste de Troisangliers fut réveillé par des tonnerres et des éclairs provenant du domaine de Kolstaag, et bien que les assassins aient survécu, ils furent forcés de voler des chevaux au Panier et la Pièce (zone T8) et d'assassiner un écuyer pour s'enfuir. Kolstaag n'a jamais offert de rembourser la famille Widdens pour sa perte et n'a jamais reconnu aucune responsabilité à l'événement.

Depuis la dernière attaque sur sa personne, Kolstaag a enrôlé quatre gargouilles pour se percher sur les coins de son toit et servir de sentinelles vivantes. Pour atténuer leur ennui, les gargouilles malveillantes fondent de temps en temps sur les citadins et les terrifient pour s'amuser, ce qui a conduit à des rencontres tendues entre la Lady Protectrice et le magicien du Repos du Sanglier, qui ne voit pas où est le mal.

Trésor. Kolstaag cache ses objets de valeur à l'aide du sort du **Coffre secret de Léomund**. Il garde la réplique minuscule nécessaire pour rappeler le coffre sur sa personne, ou sur une table de nuit à proximité pendant qu'il dort. Seul Kolstaag peut utiliser la réplique pour rappeler le coffre, ce qu'il fait avant d'entrer en combat pour avoir accès aux objets magiques qu'il contient. S'il est capturé, il peut se laisser convaincre d'appeler le coffre en échange d'une promesse de liberté. Le coffre extra-dimensionnel contient six gemmes de 500 po, les *bracelets de défense* de Kolstaag et une *baguette du mage de guerre +1*.

T16. Les Bras de Troisangliers

La taverne « Les Bras de Troisangliers » a brûlé deux fois du sol au plafond et a été reconstruite deux fois. Son propriétaire et responsable est Nemyth (mâle tieffelin roturier, NB), un homme d'affaires avisé avec un sourire avenant. Il aime s'appuyer contre la porte du bar, sécher et polir une tasse tout en hochant la tête et en souriant aux passants. Ses prix sont raisonnables, son personnel cordial.

La taverne est un lieu de rencontre populaire pour les rodeurs et les éclaireurs, dont la plupart vendent leurs services en tant que guides de la nature. Une des «

habituées » de Nemyth est une guide amicale et compétente nommée Zindra Archiver (Femelle, demi-elfe, **éclaireur**, LB), un membre de l'Enclave d'Emeraude.

Elle prend 10 po par jour pour ses services, indépendamment du danger. Elle a remarqué que récemment, de plus en plus de géants des collines, d'ogres et de barbares Uthgardt se promenaient dans les collines autour de Troisangliers, et elle prévient les aventuriers quittant la ville de se méfier d'eux.

T17. Les Armes d'Uldinath

Cette forge située sur une colline en face de la forge de Marteaumalice (dans la zone T18) est dirigée par Harriet Uldinath (Humaine illuskienne **roturière**, LB), l'arrière-petite-fille du fondateur de l'établissement.
Harriet connaît Ghelryn Marteaumalice depuis son enfance et les deux sont des concurrents amicaux. Harriet vend des armes fines estampillées avec le sceau de la famille Uldinath, ce qui augmente généralement leur valeur de 25 pour cent.

T18. La Forge de Marteaumalice

Ghelryn Marteaumalice (voir annexe D) fabrique de belles armes, des armures et d'autres métaux. Ghelryn a une liste quotidienne de commandes de métallurgie de plus en plus longue, alors il cherche un apprenti compétent, mais personne n'a encore rencontré son approbation. Il y a un an, Ghelryn fabriquait de splendides armures cérémoniales pour le roi Morinn et la reine Tithmel de la Citadelle Felbarr, et les membres de la famille royale furent si impressionnés qu'ils donnèrent à Ghelryn le titre honorifique d'armurier royal. Pour cette raison entre autres, le nom de Marteaumalice est synonyme de produits de qualité supérieure dans toute la Vallée de Dessarin, et Ghelryn a l'intention de le garder ainsi.

Ghelryn déteste les orcs et les géants. Pendant la guerre des Marches d'argent, il obtint des rapports indiquant que des orcs et des géants attaquaient des nains dans tout le Nord. Plusieurs fois, il a voulu prendre les armes et voyager vers le nord pour se joindre à la guerre, mais il s'est retenu parce qu'il a une entreprise à gérer. Mais quand les géants attaquent Troisangliers, il refuse de rester en arrière et de regarder tranquillement.

T19. Le Parc à Poney de Merivold

Au nord du Chemin des Landes Eternelles, un chalet pittoresque se trouve près d'une grange peinte de couleurs vives surmontée d'une girouette en forme de poney. Une palissade blanche entoure un petit champ derrière la grange. Située parmi les fleurs sur la pelouse, une enseigne indique « Le Parc à Poney de Merivold ». Deux sœurs célibataires nommées Janna et Leera Merivold (humaines Illuskiennes **roturières**, LN) élèvent et entraînent des poneys ici, y compris des poneys à monter pour les halfelins. À tout moment, les sœurs Merivold ont 2d4 poneys à vendre.

T20. La Maison de la Wiverne

Cette auberge onéreuse s'adresse à la noblesse d'Eauprofonde et à d'autres gens aisés qui ne rentreraient pour rien au monde dans un établissement plus modeste. La propriété est située derrière le Plat Plaisant (zone T21) sur un terrain magnifiquement aménagé avec des écuries privées, des jardins privés et un chemin sinuant à travers un petit verger. L'auberge elle-même est un beau bâtiment en pierre avec des lampes suspendues à ses avant-toits et une tourelle dans un coin.

Le snobisme de la Maison de la Wiverne est égalé par son élégant dandysme. L'atmosphère de l'endroit est une parodie des plus grandes fêtes des nobles Eauprofondiennes. Les gens viennent ici pour être impressionnés, amusés ou pour s'y sentir chez eux. Les ménestrels jouent de la musique d'ambiance entre des plantes et des globes multicolores qui flottent, tandis que des femmes étonnement vêtues et des hommes aux coiffures et tenues d'hommes chat, se promènent, dansent et se moquent les uns des autres. Plusieurs de ces fêtards bien habillés sont en fait des escortes (hommes et femmes **roturiers** de différentes ethnies, N) employés par le propriétaire de l'auberge pour améliorer l'ambiance. Ils sont entraînés à parler et se conduire comme des nobles, mais ils ne sont rien de plus que des acteurs mal payés.

Le propriétaire et exploitant de la Maison de la Wiverne, est un paon condescendant nommé Draven Millovyr (**mage** humain illuskien, NM), qui a essayé sans succès de devenir membre de la confrérie des arcanes. Quand ce choix de carrière n'a pas marché, il a utilisé l'argent dont il avait hérité pour acheter la Maison de la Wiverne. Les lits de la Maison de la Wiverne sont confortables mais horriblement chers (15 po par nuit), bien que les frais comprennent le service en chambre et de la compagnie, si vous le souhaitez. Les plats au menu sont préparés comme dans les meilleurs restaurants d'Eauprofonde, mais ils sont néanmoins extraordinairement chers (25 po par assiette). Draven emploie des espions pour le tenir au courant des dernières tendances en matière de restauration et de mode.

Draven n'autorise pas « n'importe qui » à résider à son auberge, et il emploie six videurs (humains Illuskiens, **malfrats**, NM) pour mettre dehors les indésirables. Les

aventuriers de sang noble et leurs serviteurs sont les bienvenus ; les autres ne le sont pas.

Draven garde sa richesse dans ses quartiers personnels fermés à clé, situés au dernier étage de la tourelle de la Maison de Wiverne. Il porte sur lui la seule clé de la porte. La serrure de la porte peut être forcée avec des outils des voleurs et un test réussi de Dextérité DD 15. Un sort Glyphe de protection lancé sur la porte se déclenche quand quelqu'un d'autre que Draven l'ouvre. Quand il est déclenché, le glyphe lance un sort d'*invocation* d'animaux invoquant une paire de **chiens de la mort**. Ils attaquent toute personne non accompagnée par Draven.

Trésor. Un coffre fermé à clef dans les quartiers de Draven contient 540 po dans les monnaies diverses que Draven utilise pour payer son personnel et maintenir son mode de vie « modeste ». Un compartiment secret dans le couvercle du coffre contient trois colliers ornés de joyaux (volés aux femmes nobles Eauprofondiennes) valant 750 po chacun. Le compartiment peut être trouvé avec un test réussi DD 15 de Sagesse (Perception).
Draven porte la clé du coffre, qui peut être forcé avec des outils des voleurs et un test réussi DD 20 de Dextérité.

T21. Le Plat Plaisant

Ce restaurant raffiné est à côté de la grandiose Maison de la Wiverne, et il a adopté des prétentions similaires. Ses tables sont éloignées. Chacune est dissimulée des autres par des plantes, des statues ou des piliers stratégiquement placés. Les ménestrels jouent de la musique douce et apaisante en arrière-plan. Le service est rapide, poli et habile, avec des demandes spéciales honorées rapidement et obligeamment pour répondre aux préférences culinaires d'un invité. Les spécialités de la maison comprennent des cailles fumées, du steak de rothé (sorte de bison) cuit dans du vin et des noix, et du poisson grillé à la queue argentée. Les prix sont comparables à ceux de la maison de la Wiverne, et des carafes d'eau douce gratuites (voir zone T23) sont servies avec le dîner. Les propriétaires et les chefs sont Heltzer et Pentavasta Duncask (homme et femme Illuskiens **roturiers**, LB), un couple âgé souriant et plein d'entrain.

T22. Cimetière

Perché au sommet d'une crête à l'extrémité sud de la ville, il y a un ancien cimetière où de nombreux premiers colons de Troisangliers sont enterrés sous des pierres tombales érodées. Les tombes les plus anciennes sont situées sur une parcelle de terrain entourée d'une vieille clôture non peinte.

T23. Apothicaire

De l'autre côté de la route de la Maison du Bouclier Nord (zone T10) se trouve la boutique de l'apothicaire de la ville, une maison en bois avachie avec des murs couverts de lierre. Tarmock Felaskur (humain illuskien roturier, CN) vend des plantes médicinales et des pommades à l'efficacité discutable. À l'extérieur de la porte d'entrée de la boutique de l'apothicaire se trouve une brouette délabrée suspendue au- dessus de laquelle il y a un panneau en bois en forme de bouteille de potion. En plus des herbes et des baumes, Tarmock vend de « l'eau douce » pour 1 po la fiole. L'eau sucrée et naturellement gazeuse jaillit d'une minuscule source dans le hangar derrière la maison de Tarmock. Tarmock gagne principalement son argent en vendant l'eau aux propriétaires du Plat Plaisant.

T24. Le Sommeil de Gwaeron

On dit que Gwaeron Windstrom, le dieu du pistage, visite cette forêt mystique. Les rodeurs qui vénèrent Gwaeron ou Mielikki, la déesse des forêts, viennent ici pour trouver l'inspiration. Certains prétendent avoir vu Gwaeron se promener parmi les arbres, apparaissant comme un grand homme musclé dont les longs cheveux blancs et la barbe fouettent et ondulent comme dans une brise sans fin, même quand il n'y a pas de vent. On dit aussi que les adorateurs de Gwaeron ou de Mielikki qui dorment dans ce bois font des rêves prophétiques. En vérité, Gwaeron ne rend jamais visite à ceux qui viennent le chercher, bien qu'il apparaisse de façon inattendue dans le bosquet en de rares occasions. Pour éviter de mettre Gwaeron en colère, la loi de Troisangliers interdit de couper du bois dans ces arbres ou de chasser n'importe quelle créature dans les bois. Beaucoup d'arbres dans le Sommeil de Gwaeron sont piégés dans un état automnal perpétuel, avec des feuilles aux nuances éblouissantes de jaune, d'orange et de rouge. Un Oni qui vit dans une grotte à flanc de colline à l'ouest de Troisangliers se rend parfois dans ce bosquet pour se régaler de rangers sans méfiance pendant qu'ils dorment parmi les arbres, apparaissant devant eux sous le nom de Gwaeron Windstrom. L'oni nettoie les traces de ses méfaits, laissant peu de preuves de ses victimes derrière-lui. Cette « propreté » a conduit les autres à croire que parfois Gwaeron, plutôt que d'envoyer des rêves prophétiques, apparaît et amène un digne suppliant à son domaine divin.

T25. Le Champ du Rassemblement

Une vieille clôture en bois partiellement en ruine entoure un grand champ boueux au sud de la ville. Dans les années passées, les armées se sont rassemblées et ont campé ici avant de partir en guerre.



Attaque à Troisangliers

Il y a des milliers d'années, des géants et des dragons ont mené une grande bataille ici, au cours de laquelle les géants ont utilisé un énorme colosse tueur de dragons appelée le Vonindod. Un fragment du colosse s'est détaché et enfoncé dans le sol. Au fil du temps, ce fragment s'est enfoui profondément dans la terre. Aujourd'hui, il se trouve sous un campement de caravanes au cœur de la ville (zone T2).

Les géants du feu fidèles au duc Zalto utilisent des Baguettes de Vonindod (voir l'annexe B) pour localiser des fragments du colosse. Une de ces baguettes a conduit un couple de géants du feu nommés Okssort et Ildmane à Troisangliers. Leur entourage comprend cinq **orogs**, six **orcs** montés sur des oiseaux **Becs de Hache**, douze **Magmatiques** divisés en deux gangs de six.

Commencer la Rencontre

Aux alentours de Haut-Soleil, la ville est sortie de sa tranquillité par les cris des femmes et des enfants, suivis par un homme qui hurle : « Géants, courez ! » Les résidents et les commerçants perplexes émergent de leurs domiciles juste à temps pour voir une grosse pierre tomber du ciel et s'écraser sur une vieille charrette, la brisant. Alors qu'un nuage de poussière jaillit de l'épave, une deuxième pierre heurte le sol, dégringole à travers une clôture et s'écrase contre le mur d'un bâtiment, faisant sursauter une paire de mules attachées à un poteau à proximité. Tout autour de vous, les gens commencent à hurler et à se disperser.

Les Orogs, vêtus d'un harnois épais, marchent devant les géants du feu, renversant les clôtures et dégageant le chemin de la populace. Tout ce que les orogs ne renversent pas est écrasé sous les pieds des géants du feu qui avancent. Les orogs se dispersent dans la ville, attaquant les civils qui croisent leur chemin et détournant l'attention des géants du feu.

Les orcs dirigent leurs oiseaux Becs de Hache en ville après la première volée de rochers. Leur travail est de distraire les défenseurs de la ville et d'engager les archers ennemis dans le combat de mêlée. Les Becs de Hache agissent à la même initiative que les orcs. Les règles pour le combat monté peuvent être trouvées dans le chapitre 9 du Manuel des Joueurs.

Les géants du feu et leur escorte s'approchent du nord-est, endommageant la Boutique de Harnais d'Othovir (zone T11) et détruisant la Route Ouverte de Ransor (zone T7) alors qu'ils se dirigent vers le Campement de caravanes Nord (zone T2). Les géants du feu sont si intimidants que la plupart des citadins cessent leurs activités et fuient en direction du sud le long de la Longue Route. D'autres s'accroupissent dans leurs maisons et leurs commerces.

Si l'un des géants du feu est réduit à 81 points de vie ou moins, les géants réalisent qu'ils ont sous- estimé les défenses de Troisangliers. Ils quittent rapidement la ville, tout en ordonnant à leurs subalternes de couvrir leur retraite.

Défense de Troisangliers

Après avoir reçu des rapports indiquant que des orcs attaquaient des ranchs au sud-est, la Lady Protectrice Darathra Shendrel envoie les Douze au Ranch de la Joyeuse Prairie et au Ranch du Joug Brisé pour évaluer l'étendue du danger et aider les éleveurs. Ces attaques sont simplement des distractions. Alors que les Douze sont partis, les géants du feu attaquent au nord-est, laissant les aventuriers et une poignée de citadins déterminés pour défendre la ville. Donnez à chaque joueur l'un des PNJ suivants à jouer durant cette rencontre :

- **Darathra Shendrel**, Lady Protectrice de Troisangliers (commence à la zone T1)
- **Darz Helgar**, gardien d'un campement de caravanes (commence à la zone T2)
- **Narth Tezrin**, représentant du Comptoir du Bouclier du Lion (commence à la zone T6)
- **Urgala Meltimer**, aubergiste et ancien aventurier (commence à la zone T10)
- **Othovir**, fabricant de harnais (commence à la zone T11)
- **Ghelryn Marteaumalice**, forgeron (commence à la zone T18)

Les statistiques et les notes sur le rôle à jouer pour ces PNJs apparaissent en annexe D. La façon dont les joueurs mènent leurs PNJs pendant la bataille dépend d'eux, mais encouragez les joueurs à revoir les idéaux, les liens et les défauts de leurs PNJs.

Si les joueurs tentent de garder les PNJs spéciaux hors du combat, vous pouvez les mettre en danger en faisant en sorte que les orcs ou magmatiques égarés menacent directement les PNJs, ce qui oblige les PNJs contrôlés par les joueurs à agir.

Le Fragment de Vonindod

Ildmane serre une *Baguette du Vonindod* qui la guide vers la zone T2. Quand les géants du feu y arrivent, ils utilisent leurs grandes épées comme des pelles, creusant le sol pour atteindre le fragment de Vonindod - un anneau courbé et brisé en adamantium de 5 centimètres d'épaisseur, d'environ 3 mètre de long et pesant 450 kilos. Il faut dix actions par les géants pour déterrer le fragment en forme de C, et une autre action pour l'un d'entre eux pour le retirer du sol. Un géant du feu peut porter le fragment des deux mains ou le faire glisser dans une main.

Tout personnage qui inspecte l'anneau brisé en adamantium peut, avec un test réussi d'Intelligence DD 15 (Arcane), déterminer qu'il faisait autrefois partie d'une sorte de construction énorme. Lancer un sort de *détection de la magie* sur le fragment révèle une aura magique faible et persistante, bien que l'école de magie ne puisse être déterminée. Si les personnages s'emparent du fragment, Alaestra Ulgar (voir zone T6) et Urlam Stockspool (voir zone T9) proposent chacun de l'acheter pour 5 000 po (payé en pierres précieuses de 500 po), bien que sa valeur réelle soit trois fois plus élevée.

Trésor

Ildmane ne porte aucun autre trésor que la *Baguette du Vonindod* (voir annexe B). Okssort porte un sac contenant 1d6 objets banals, déterminé en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant en introduction, et un pendentif en rubis (d'une valeur de 750 po). Les magmatiques et les orcs n'ont pas de trésor. Chaque orog porte une bourse qui contient 1d20 po en monnaies diverses.

Développement

Si les géants du feu obtiennent le fragment de Vonindod et quittent la ville, ils font le long chemin vers Mâchefer avec leur trésor, évitant les routes et les villages. Si les géants du feu sont obligés de partir sans le fragment de Vonindod, ils se retirent dans les Collines de Surbrin et en chassent quatre géants des collines, retournant à Troisangliers 2d4 + 2 jours après leur attaque initiale. Cette fois, ils se battent jusqu'à la mort pour réclamer le fragment de leur seigneur et maître, le duc Zalto. Les aventuriers ne doivent pas se sentir obligés de rester et de défendre la ville contre cette deuxième attaque, car la milice locale a été rassemblée et mise en état d'alerte.

Que les personnages contrecarrent ou non les géants du feu, ils gagnent des quêtes et des récompenses spéciales selon quels PNJ ont survécu à la bataille initiale.

Les Quètes de Troisangliers

Pour chaque PNJ spécial qui survit à l'attaque de Troisangliers, le groupe reçoit une quête et gagnera une récompense particulière pour avoir accompli cette quête. Les quêtes encouragent les personnages à explorer d'autres endroits dans le Nord. Que les personnages voyagent par voie terrestre ou maritime, utilisez la table des rencontres aléatoires dans la nature du chapitre 3 pour organiser des

rencontres en cours de route.

La Quête de Darathra Shendrel

Darathra n'a pas beaucoup de contacts avec ses camarades Ménestrels, mais il lui semble étrange que des géants du feu se rendent aussi loin dans la Vallée de Dessarin sans qu'elle reçoive une sorte d'avertissement. Elle veut s'assurer que son organisation est consciente de la gravité de la situation. Elle donne aux personnages un insigne en platine (valeur de 50 po) portant l'emblème de Troisangliers (trois sangliers en charge) et invite les personnages à voyager vers l'est le long du Chemin des Landes Eternelles pour se rendre à la maison de Danivarr à Éternelbocage et à donner l'enseigne à Dral Thelev son propriétaire demi- orc.

Si les personnages suivent les instructions de Darathra, Dral empoche l'emblème, débouche un flacon de vin elfique qui, selon lui, est le meilleur de Lunargent, et verse son contenu dans de petites tasses en bois, une par personnage. Les personnages qui prennent même la plus petite gorgée du vin sont téléportés dans un salon au cœur de la Tour Lueur de Lune, la forteresse des Ménestrels à Éternelbocage (voir la section « Éternelbocage » au chapitre 3). Dral explique comment la magie de l'élixir fonctionne après que l'un des membres du groupe ait pris une gorgée et ait disparu, espérant que les autres voudront suivre.

Le salon de la Tour Lueur de Lune contient un mobilier austère et une douzaine de **tressyms** inoffensifs et domestiqués (voir annexe C) qui se comportent comme des chats domestiques. Un sort d'alarme silencieux avertit Krowen Valherse, l'Archimage résidant de la tour, de l'arrivée du groupe. Le vieux magicien un peu toqué entre dans le salon peu de temps après l'apparition des personnages, les salue chaleureusement et leur donne accès à un réseau secret de cercles de téléportation jusqu'à ce que, selon lui, « les Ménestrels en décident autrement » (voir la section « Cercles intérieurs » au chapitre 3).

Trésor. Après leur avoir montré le cercle de téléportation dans la Tour Lueur de Lune, Krowen donne aux aventuriers un petit coffre en bois que Darathra lui a envoyé pour son anniversaire il y a quelques années. L'espace intérieur du coffre est divisé en six compartiments, chacun contenant un parchemin enroulé. Les sorts écrits sur les parchemins sont *dissipation de la magie, vol, arme magique, communication à distance, langues et respiration aquatique*. (Si les personnages rencontrent Krowen dans Éternelbocage mais ne sont pas engagés dans la quête de Darathra, Krowen ne fournit pas les parchemins).

La Quête de Darz Helgar

Darz raconte aux personnages qu'il a récemment revu une vieille connaissance, un marchand de Mirabar, qui avait une histoire intéressante à raconter. Le marchand a vu un nain nettoyant une écurie dans le Donjon de Xantharl, un village fortifié sur la Longue Route, et l'a reconnu plus tard à partir d'un avis de recherche qu'il a vu en voyageant au sud à travers Longueselle. Le marchand est sûr que le nain qu'il a vu est un brigand recherché, connu sous le nom de Charançon ; Selon l'avis de recherche, celui qui le livre vivant aux autorités de Mirabar peut recevoir une récompense de 5 000 po.

Darz eut brièvement l'idée d'aller lui-même à la poursuite du charançon, mais avoua alors qu'il était trop vieux pour de telles choses. Transmettre cette information aux personnages, c'est sa façon de les remercier de leur aide pendant l'attaque.

Développement. Si les personnages vont au Donjon de Xantharl, ils peuvent attraper le Charançon et le livrer à la Hache de Mirabar. Voir la section « Donjon de Xantharl » au chapitre 3 pour plus d'informations.

La Quête de Narth Tezrin

Il y a quelques mois, le Comptoir du Bouclier du Lion a reçu un paiement de Amrath Mulnobar, castellan du Fort de Noanar (Noanar's Hold), pour cinq harnais de chevaux fabriqués par Othovir, le meilleur fabricant de harnais de Troisangliers. Othovir a récemment terminé le dernier des harnais, et Narth doit organiser leur livraison au Fort de Noanar. Depuis la récente attaque des géants, il s'inquiète de l'arrivée en toute sécurité de l'expédition. Narth n'a jamais été au Fort de Noanar, mais il le décrit comme un village près de la Haute-Forêt qui attirait autrefois les riches chasseurs.

Narth emballe les harnais dans une grande caisse avec l'emblème du Comptoir du Bouclier du Lion peint sur ses côtés et demande aux personnages de faire la livraison pour lui. S'ils acceptent la quête, il leur dit comment se rendre au Fort de Noanar en suivant le Chemin des Landes Eternelles (Evermoor Way). Quand ils sont prêts à partir, supposant qu'ils n'ont pas pris de dispositions pour transporter la marchandise par d'autres moyens, Narth a préparé une charrette qui les attend avec la caisse chargée dessus, tirée par un cheval de trait appelé Boris.

Trésor. Narth leur offre 100 po immédiatement pour faire la livraison. Narth permet également aux personnages de garder Boris et le chariot une fois qu'ils ont terminé la livraison.

Développement. Quand les personnages arrivent au Fort de Noanar, on leur dit qu'ils peuvent trouver Amrath

Mulnobar dans le donjon qui surplombe le village. Amrath prend les harnais sans même les remercier. Ainsi finit la quête.

Comme il n'y a pas d'autres établissements à proximité, les personnages pourraient être tentés de passer la nuit à l'Auberge de l'Art Blanc, où ils rencontreront trois frères d'âge moyen de Padhiver (humains Illuskiens, **nobles**, LM) qui se préparent à partir à la chasse. Leurs noms sont Rantharl, Marthun et Lezryk Daerivoss, et ils disent aux personnages qu'ils sont venus au Fort de Noanar pour chasser les géants des collines. Les frères ne veulent pas de compagnie. Ils sellent tranquillement leurs chevaux, sanglent leurs rapières et se lèvent à l'aube. Les jeunes frères reviennent avant le crépuscule, mais Rantharl n'est pas avec eux, et Marthun a une lacération à l'épaule droite, un test réussi de Sagesse (Médecine) DD 11 indique que c'est une blessure de rapière.

S'ils sont questionnés, les frères prétendent qu'un géant des collines a tué Rantharl. Marthun prétend qu'il a été frappé par la massue à pointes du géant et nie toute affirmation que sa blessure a été causée par une rapière. Un test réussi de Sagesse (Perspicacité) DD 15 confirme que Marthun et Lezryk mentent, bien que Marthun apprécie toute guérison que les personnages peuvent fournir.

Les frères jouent à un jeu meurtrier avec leurs héritages en enjeu. L'accord était simple : le frère qui donnait le premier coup de grâce à un géant des collines gagnerait les héritages des deux autres. Rantharl a remporté le concours, mais Marthun et Lezryk se sont retournés contre lui. Un combat s'ensuivit, Marthun fut blessé et Rantharl est mort. Avec Rantharl parti et pas de gagnant évident, Marthun et Lezryk ont accepté de traquer un autre géant des collines.

Si les personnages suivent les frères lors de leur chasse et sont repérés, les frères les attaquent. Si les personnages ne font rien, Marthun et Lezryk commencent une autre chasse le lendemain, mais ils ne rencontrent pas de géants des collines. Lezryk trahit Marthun et le tue, puis revient à l'auberge pour se reposer avant de faire le long voyage de retour vers Padhiver pour annoncer la triste nouvelle de la mort prématurée de ses frères aux mains de « géants des collines qui se déchaînent ». Les personnages peuvent faire chanter Lezryk pour une part de l'héritage des frères (d'une valeur de 10 000 po au total), ou faire face à au tricheur perfide d'une autre manière, comme bon leur semble.

La Quête d'Urgala Meltimer

À la suite de la bataille, Urgala raconte que l'un de ses anciens compagnons aventuriers, un riche chevalier nommé Harthos Zymorven, avait une épée à deux mains *Tueuse de Géant*. (Changez l'arme pour une hache à deux mains Tueuse de Géant si cela est plus profitable pour un membre du groupe.) La dernière fois qu'Urgala lui a parlé, Harthos vivait à Zymorven Hall, son donjon ancestral situé sur la route de Rauvin au nord-ouest de Lunargent. Urgala pense que Harthos pourrait être prêt à se séparer de l'arme si les personnages indiquent qu'ils viennent de sa part et expliquent pourquoi ils en ont besoin.

Si les personnages voyagent à Zymorven Hall, ils trouvent Seigneur Harthos Zymorven, mais il est triste de rapporter que son fils Harthal a volé la *Tueuse de Géant*. Harthal a commis cet acte après que Seigneur Zymorven l'ait renié pour avoir épousé une voleuse de Yartar (dont il ne se souvient pas du nom). Ce que Harthal a fait avec l'épée, Seigneur Zymorven ne peut que l'imaginer.

Les personnages peuvent se rendre à Yartar et y chercher Harthal. Après quelques questions polies, il devient évident que la guilde locale de voleurs, la Main de Yartar, pourrait être leur meilleur espoir de trouver Harthal. Un personnage peut corrompre un serveur de la taverne du Clin d'œil et Embrassades (5 po est suffisant) pour apprendre l'identité et les allées et venues d'un membre de la Main de Yartar. Ils sont aussi communs que les rats. Si les personnages ont obtenu une lettre de recommandation de Tamalin Zoar (voir la section « Appel des Cornes » au chapitre 3), ils peuvent la montrer à une voleuse, membre de la Main de Yartar, qui promet d'avoir l'information dont ils ont besoin dans quelques heures. Sinon, la voleuse exige un paiement de 500 po à l'avance. Quand la voleuse revient 1d6 heures plus tard, elle raconte aux personnages qu'Harthal a été arrêté et emprisonné pour avoir assassiné un homme, et que l'épée est tombée entre les mains d'un capitaine de la garde corrompu nommé Tholzar Brenner (humain Damarien **chevalier**, LM).

Les personnages peuvent essayer de prendre l'arme à Brenner. L'homme a de nombreux ennemis, donc il voyage habituellement avec huit **gardes** (hommes et femmes de différentes ethnies, LM). Il refuse d'abandonner volontairement l'arme. Dans des circonstances normales, la mort ou la disparition d'un membre de la garde déclencherait une enquête, mais dans le cas du capitaine Brenner, le baron Eauprofondien Nestra Ruthiol est heureux de se débarrasser de lui et n'en ordonne pas.

Tout personnage appartenant aux Ménestrels ou aux Zhentarim peut demander de l'aide à sa faction. Si le personnage réussit un test de DD 15 Intelligence (Investigation), il ou elle localise un repaire de sa faction et en obtient l'entrée. Un test échoué peut être relancée après un autre jour passé à chercher, jusqu'à ce qu'un test réussisse ou que le personnage abandonne la recherche. À l'intérieur du repaire, le personnage rencontre un représentant de la faction, qui fait jouer ses relations.

Quelques heures plus tard, l'arme volée est livrée au repaire.

Un personnage appartenant à l'Alliance des seigneurs peut demander de l'aide au Baron Eauprofondien. Le personnage doit réussir un test de DD 15 de Charisme (Tromperie ou Persuasion) pour obtenir une audience. La tromperie est appropriée si le personnage fait de fausses déclarations pour obtenir une audience ; sinon, utilisez Persuasion. Un test raté peut être relancé le jour suivant, mais chaque test échoué augmente le DD de 1. Si un personnage réussit ce test, le Baron arrache l'épée des griffes du Capitaine Brenner et la remet en toute sécurité au personnage.

Trésor. L'arme du Seigneur Zymorven est bien une épée à deux mains Tueuse de Géants (ou hache à deux mains).

La Quête d'Othovir

Après son aide rapprochée lors de l'attaque des géants, Othovir exprime sa gratitude aux personnages en partageant un secret avec eux : il connaît l'emplacement d'une réserve d'objets magiques que la famille Margaster, ses parents, gardent enfermés pour les urgences. Si les personnages lui demandent comment il a obtenu cette information, Othovir leur dit qu'il a un différend avec la famille Margaster, qu'il méprise pour des raisons qu'il préfère ne pas évoquer. La famille possède une tour de trois étages à Lunargent et un entrepôt pour chariot dans un bâtiment séparé sur la propriété, et c'est là que les personnages doivent aller. Il fournit les détails suivants :

- L'entrepôt est un bâtiment en pierre de 9 mètres carrés avec deux étages. Le rez-de-chaussée sans fenêtre dans lequel est entreposé le chariot a une grande porte coulissante en bois à l'avant. L'étage supérieur est un appartement avec un plancher fait de planches de bois et une fenêtre à barreaux dans chaque mur. Un escalier en bois accessible dans un coin du bâtiment relie les étages.
- Deux gardes humains avec des lances montent la garde dans l'appartement de l'étage.
- Un sort de verrou magique protège la porte coulissante en bois.
- Deux chevaux de traits sont attelés au chariot, prêts à partir à tout instant. Le chariot est protégé par un sort d'alarme, réglé pour se déclencher lorsqu'une porte du chariot est ouverte.
- Les objets magiques sont cachés dans un compartiment sous le siège du passager à l'intérieur du chariot.

Othovir ne sait pas quels objets magiques sont inclus dans la cachette. Il ne sait pas non plus que les gardes humains sont en réalité deux cambions utilisant des sorts de modification d'apparence pour dissimuler leurs vraies formes. Les cambions sont fidèles à la Maison Margaster et attaquent tous ceux qu'ils attrapent s'infiltrant dans la remise.

Le sort d'alarme attire non seulement les cambions, mais alerte également Xamlyn Margaster (mage humain illuskien, LM), qui vit dans la tour à proximité. Elle émerge de la tour au troisième tour et lance des sorts à quiconque tente de s'enfuir avec les objets magiques ou la voiture.

Trésor. Il y a quatre objets magiques dans le compartiment. Déterminez-en deux en jetant le dé sur la table des objets magiques C au chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon, et les deux autres en jetant le dé sur la table B des objets magiques.

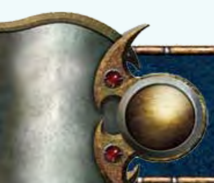
La Quête de Ghelryn Marteaumalice

En récompense de leurs efforts, Ghelryn écrit une lettre de recommandation aux personnages (voir la section « Marques de prestige » du chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon) et suggère qu'ils la présentent au roi Morinn ou à la reine Tithmel à Felbarr. Voir la section « Citadelle Felbarr » au chapitre 3 pour plus d'informations sur le roi et la reine.

Trésor. Si les personnages se rendent à la Citadelle Felbarr et montrent la lettre de Ghelryn au roi Morinn et à la reine Tithmel, le couple royal les interroge sur le bien-être de Ghelryn, loue le dévouement du groupe pour mettre fin à la menace géante et leur offre un cadeau spécial pour les aider dans leur guerre contre les géants : Deux figurines merveilleuses (lions d'or).

Montée de Niveau des Personnages
Si les personnages aident à défendre Bryn Shander, Champsdorés ou Troisangliers, ils devraient être au 6ème niveau avant de partir explorer d'autres endroits où commencer n'importe laquelle des quêtes spéciales de ce chapitre.





Chapitre 3: La Frontière Sauvage

Une vaste frontière sert de toile de fond à cette histoire. En fait, les géants sont partout et font toutes sortes de ravages, de la Côte des Epées au désert d'Anauroch. Ce chapitre décrit ce décor, en commençant par un aperçu de la Frontière Sauvage et de certains de ses principaux habitants, puis en présentant des descriptions de lieux spécifiques. Le chapitre se termine par trois rencontres qui aident à faire avancer l'histoire :

- Dans la section « Vieille Tour », les aventuriers rencontrent un géant solitaire qui en a lourd sur le cœur.
- La section « Cercles intérieurs » décrit une série de cercles de téléportation que les aventuriers peuvent utiliser pour accélérer leurs déplacements.
- La section « Harshnag » introduit les aventuriers à un géant du froid qui veut les aider

Jusqu'à ce que les personnages trouvent un moyen de transport plus rapide, ils feront beaucoup de voyages terrestres. Le chapitre 5 du Guide du Maître du Donjon fournit des conseils et des outils pour rendre le voyage en pleine nature amusant pour vous et les joueurs, ainsi que des règles pour se nourrir et se perdre. Vous pouvez utiliser une approche par voyage ou une approche heure par heure, ou vous pouvez expérimenter avec les deux pour voir quelle

approche vous convient le mieux. Ce chapitre comprend également une table permettant de déterminer aléatoirement la météo et une table de rencontres urbaines aléatoires (utile lorsque les aventuriers arrivent dans une ville).

Les Peuples du Nord

La Frontière Sauvage, ou le Nord, est une région sauvage et rude, parsemée de colonies fortifiées et de repaires de terribles monstres. Des centaines de récits sanglants de dangers et de difficultés décrivent le Nord comme un vaste domaine froid et sans loi qui défie toute tentative de civilisation. Les sévères forteresses naines, les tribus de féroces barbares et les royaumes semi-légendaires des elfes pourraient se maintenir quelques temps, mais aucun n'est destiné à durer. Une horde d'orcs ou un vol de dragons pourrait les balayer tous demain, ne laissant rien d'autre que des kilomètres d'étendues sauvages inexplorées.

La Frontière Sauvage se situe entre la Côte des Epées et le désert d'Anauroch, s'étendant au nord jusqu'au Valbise et au sud jusqu'à la ville d'Eauprofonde. Les habitants du Nord sont habitués à des étés frais et doux et à des hivers féroces et glaciaux. Les phares de la civilisation épousent la Côte des Epées et parsèment les vallées fluviales fertiles, mais malgré les abondantes ressources naturelles et la beauté des paysages, la survie est une préoccupation quotidienne pour les gens qui vivent ici.

Le Nord est une terre de grande richesse minérale et d'approvisionnement en bois apparemment illimité. Ici, on peut aussi trouver la richesse de l'histoire, les trésors de civilisations perdues telles que Illefarn et Eaerlann, les anciens royaumes des elfes d'or ; Delzoun, une nation depuis longtemps enterrée de nains vivant dans des donjons ; et Netheril, un empire déchu de lanceurs de sorts humains. Tout au long de la Frontière Sauvage se trouvent les ruines et les donjons de ces « royaumes oubliés ». Des villes comme Eauprofonde, Mirabar et Padhiver aimeraient revendiquer cette richesse et ce savoir pour elles- mêmes, mais l'application de telles revendications est presque impossible. Les villes ont du mal à protéger leurs terres agricoles et leurs routes contre les brigands et les monstres.

Les Peuples Civilisés

Les humains sont la race la plus répandue parmi les races civilisées, mais aucune nation humaine unifiée n'existe dans les villes, les villages, les fiefs, les fermes, les domaines, les forteresses et les avant-postes uniquement reliés entre eux par de longues rivières et routes non protégées. Les communautés d'humains comptent sur diverses industries pour survivre. Par exemple, la plupart des humains de Dix-Cités et Port Llast sont des pêcheurs, les humains de Mirabar et Leilon sont principalement des mineurs, et les humains qui vivent à Beliard, Troisangliers et d'autres villages de la Vallée centrale de Dessarin sont principalement des fermiers. Les villes côtières telles qu'Eauprofonde, Luskan et Padhiver, ainsi que les villes riveraines telles que Yartar, Éternelbocage et Lunargent, abritent des commerçants humains, des constructeurs de navires et des artisans.

Bien que chaque ville du Nord bénéficie de son indépendance et la maintienne, toutes ces communautés risquent d'être envahies par les menaces monstrueuses qui vivent en dehors de leurs murs. La peur du désert et de ses nombreuses terreurs ont conduit à la formation de l'Alliance des Seigneurs, une confédération mouvante de colonies dominées par les humains, fondée sur des accords commerciaux mutuellement bénéfiques et une volonté de rechercher et de détruire les menaces à la civilisation. Les membres de l'Alliance des Seigneurs sont les villes d'Eauprofonde, Padhiver, Mirabar, Yartar et Lunargent, ainsi que les villes d'Amphail, de Gué de la Dague, de Longueselle et les nains de Castelmithral. La Porte de Baldur, une ville située à des centaines de kilomètres au sud, en est également membre.

Dans les colonies du Nord, on peut trouver des humains, des nains, des elfes et d'autres races civilisées se mêlant plus ou moins pacifiquement. Eauprofonde, en particulier, est un melting-pot de toutes les races de Faerûn. En dehors de ces communautés, cependant, les gens ont beaucoup moins de tolérance pour les autres races, car les gens ont tendance à se sentir plus en sécurité parmi leurs semblables. Les petites villes et les villages dominés par les humains tendent à avoir peu ou pas de non-humains, la plupart des nains, des elfes et des halfelins préférant vivre dans leurs propres cités, loin des terres revendiquées par l'homme. Dans les générations passées, la plupart des colons humains du Nord avaient les cheveux blonds et la peau claire. Depuis lors, les richesses et les promesses de la Frontière Sauvage ont attiré de lointains étrangers, et plusieurs générations de mélanges culturels ont donné aux humains du Nord beaucoup plus de diversité dans leur apparence (voir « Noms Humains et Ethnicités » au chapitre 2 du Manuel des Joueurs).

Les Northlanders

Les termes de Northlander, Northfolk ou Hommes du Nord sont interchangeables. Ils se réfèrent à l'un des

nombreux peuples de la mer, grands et blonds, qui sillonnent les eaux froides du nord et habitent les îles de l'ouest, y compris Tuern, Gundarlun, Ruathym, les Roches pourpres et l'archipel de Korinn. Les ancêtres des Hommes du Nord ont construit de petits villages le long de la Côte des Epées qui sont devenus des villes, y compris la légendaire Illusk (maintenant Luskan), Eigersstor (maintenant Padhiver) et le Berceau de Nimoar (maintenant Eauprofonde). Ces premiers hommes du Nord cultivaient les côtes rocheuses, pêchaient dans les eaux côtières et chassaient les phoques et les baleines en haute mer. Quelques tribus de Northlanders ont bravé et exploré l'intérieur de la Frontière Sauvage infesté par les orcs, et ceux-ci sont devenus les ancêtres des barbares Uthgardt et des habitants actuels du Valbise.

Bien que les Northlanders soient souvent considérés comme des barbares, ils ne correspondent pas tous à cette description. Le long de la Côte des Epées, certaines tribus sont devenues assez civilisées, principalement en raison de la croissance des villes côtières et de l'influence croissante des étrangers. Ces gens cultivent, pêchent et exploitent leurs terres rocailleuses, puis échangent habilement leurs biens avec des acheteurs étrangers. Beaucoup de tribus autrefois redoutées sont devenues des marchands dont les compétences en matière de troc sont égales ou supérieures aux talents guerriers de leurs ancêtres, de sorte que de nombreux marchands du Nord gagnent plus de butin que leurs voisins menant des raids.

Les Barbares du Regh

La toundra glacée du Valbise abrite les barbares nomades de Regh. Ils portent le nom du Glacier Regh qui forme un imposant mur de glace le long de la limite est de leur domaine. Plus grands que la plupart des gens du Sud, avec certains hommes dépassant les 2m de hauteur, les barbares de Regh ont les yeux bleus et les cheveux blonds, rouges ou brun clair. Leur peau est bronzée par le soleil et craquelée par le vent, donnant à leurs visages l'aspect du cuir tanné dans un masque sans expression. Ils s'habillent de cuir et de fourrures. À une époque, des dizaines de tribus de Regh parcouraient le nord gelé. Maintenant, en raison des guerres avec les orcs et des batailles au sein de leur propre espèce, sans même mentionner l'empiétement de la civilisation, il reste seulement quatre tribus de Regh. Ils suivent les migrations annuelles des troupeaux de rennes, se déplaçant vers le sud-ouest en hiver et vers le nord-est en été. Les barbares vivent dans de grandes tentes rondes en peau de daim, soutenues par des poutres de bois ou d'os de baleine.

Dans le passé, les tribus de Regh étaient connues pour attaquer les Dix-Cités pour piller leurs provisions, mais maintenant la Tribu de l'Elan a appris à vivre en paix avec les peuples plus civilisés des Dix- Cités. Les trois autres tribus de Regh - la Tribu du Tigre, la Tribu du Loup et la Tribu de l'Ours - sont plus susceptibles de s'attaquer entre elles que de menacer leurs voisins plus civilisés, luttant pour survivre au risque de leur propre extinction.

Une tribu de Regh se compose de petits clans dispersés dans Valbise, chacun avec son propre chef. Les chefs choisissent le plus puissant d'entre eux pour être leur roi ou leur reine, celui autour duquel les autres se rallient en temps de crise. Quand un monarque meurt, les chefs de clans se réunissent pour en choisir un nouveau. Les disputes sur qui devrait être nommé roi ou reine sont résolues par des épreuves de combat (non létal). Sans chef unificateur, une tribu de Regh est plus divisée et vulnérable à ses ennemis. Ainsi, les chefs sont motivés à en nommer un parmi eux qui règne au-dessus des autres. Un chef qui devient roi ou reine garde ce titre pour la vie.

Les barbares de Regh haïssent les orcs, et les tribus de l'Ours, de l'Elan et du Tigre mettent de côté les rivalités tribales pour les détruire. Ces tribus s'uniront également contre les dragons blancs et les géants du froid, car ces créatures menacent l'approvisionnement en nourriture du Valbise. La tribu du Loup et son roi fou, Isarr Kronenstrom, n'est pas alliée avec les autres tribus : ses clans sont si vicieux et sanguinaires qu'ils ne peuvent être approchés. Les rois et les reines des autres tribus aimeraient bien anéantir la tribu du Loup, mais le roi des loups et ses suivants sont habiles à éviter les pièges tendus par leurs rivaux.

La Tribu de l'Ours

Wolvig Barrundson, l'un des deux chefs restants de la tribu de l'Ours, est récemment tombé sous le joug du mal et a formé une alliance avec une entité surnaturelle connue sous le nom de Sorcière des Glaces. Sa disparition a également changé le statut de Wolvig, permettant à l'unique chef restant, Günvald Halraggson, de se déclarer le Roi des Ours. Il essaie d'être honorable, mais il est sans pitié et ne change pas d'avis facilement. Il a des problèmes avec les Dix-Cités et les autres peuples civilisés, alors il essaie de les éviter.



La Tribu de l'Élan

Pour la plupart, la tribu de l'Elan vit en paix avec les Dix-Cités. Le roi Jarund Elkhardt, une figure imposante, dirige son peuple avec sagesse et attention. Il a vu d'autres rois se lever et tomber, a fait la guerre avec ses amis et la paix avec ses ennemis, et a conduit des guerriers qu'il connaissait bébés à leur mort au combat. Les tensions de ses longues années d'existence sont écrites sur son visage.

La Tribu du Tigre

Il est inhabituel pour une femme de diriger une tribu de Regh, mais Bjornhild Solvigsdottir n'est pas une femme géant du froid ait tué Korold, la redoutable Bjornhild a pris sa place. Bjornhild adore Aurile, la Fille du Givre, et est si impitoyable que ses ennemis croient qu'elle a réellement de la glace qui coule dans ses veines.

La Tribu du Loup

Affaiblie par le conflit, la tribu du loup a été sans roi ni reine pendant trois hivers. Son chef le plus puissant, Isarr Kronenstrom, est un tyran assoiffé de sang qui adore Malar, le Seigneur des Bêtes. Il attaque les Dix-Cités pour le sport et sème la peur dans le cœur de ses ennemis, dont beaucoup croient qu'il est l'élu de Malar. De nombreux membres du clan d'Isarr ont déserté ou ont été tués par des tribus rivales, mais les rares qui restent sont farouchement loyaux, bien que le clan d'Isarr ait diminué ces dernières années, les autres chefs des clans du Loup craignent Isarr et sont trop faibles pour le défier. Ils ont aussi peur de s'allier avec les autres tribus de Regh contre Isarr. Bien qu'Isarr s'auto-proclame le Roi des Loups, peu d'autres dans la tribu du Loup le soutiennent dans cette revendication.

Les Barbares d'Uthgardt

Les barbares Uthgardt sont un peuple aux cheveux noirs et aux yeux bleus, de grande taille, vigoureux, sanguinaires aux dispositions inhumaines. Peu d'Uthgardt sont disposés à commercer avec des peuples civilisés. La plupart sont des pillards vicieux qui pillent et détruisent n'importe quelle caravane ou ferme qu'ils rencontrent.

Les barbares Uthgardt tirent leur nom d'Uthgar Gardolfsson, un grand chef-héros qui a combattu des géants et a conquis une grande partie du Nord avant d'accéder au rang de divinité. En plus de révérer Uthgar, chaque tribu vénère un esprit animal totémique à partir duquel la tribu est nommée.

De nombreuses tribus Uthgardt ont été vaincues au cours des années, et au moins une tribu précédemment considérée comme éteinte est revenue en force. Il y a actuellement onze tribus Uthgardt connues de dispersées dans tout le Nord. Chaque tribu revendique un vaste territoire sauvage comme territoire de chasse - territoire qui chevauche souvent les territoires de chasse des autres tribus Uthgardt, ainsi que les terres revendiquées par les races civilisées, les orcs, les dragons, les gobelinoïdes et autres monstres. Les rencontres avec les barbares Uthgardt peuvent se produire presque n'importe où dans la Frontière Sauvage.

Les Uthgardt parlent leur propre langue (appelée Bothii), qui n'a pas d'alphabet. Chaque tribu est composée de plusieurs clans dispersés, chacun avec son propre chef et son chaman tribal. Les chefs d'une même tribu choisissent parmi eux le grand chef de la tribu, avec un pouvoir comparable à celui d'un monarque.

Les barbares Uthgardt enterrent leurs morts sous des cairns et des monticules de terre. Ces lieux de sépulture sont dispersés dans le Nord dans des endroits éloignés. Chaque tribu Uthgardt a aussi un unique tumulus ancestral qui est sacré pour son peuple. Un tumulus ancestral est l'endroit où les membres de la tribu se rassemblent pour révérer Uthgar, honorer leurs ancêtres, faire des sacrifices à leur esprit animal totem, et choisir un nouveau grand chef quand l'ancien meurt. Les Uthgardt croient que leurs ancêtres ont emprisonné leurs esprits totémiques sous ces tumuli afin qu'eux-mêmes et leurs descendants puissent communier avec les esprits et gagner leur puissance.

Les barbares d'Uthgardt craignent tellement la magie qu'ils tenteront de tuer et de démembrer les lanceurs de sorts qu'ils rencontrent. Les chamans de la tribu ne sont pas attaqués parce que leur pouvoir vient des esprits de leurs ancêtres décédés (Voir l'annexe C pour plus d'informations sur les chamans Uthgardt).

Les Uthgardt chassent et pillent pour la nourriture. A l'exception notable d'une des tribus, ils ne construisent pas de maisons ou des colonies permanentes, préférant un style de vie nomade.

De tous leurs ennemis, les barbares d'Uthgardt détestent surtout les orcs. Même des tribus rivales s'uniront contre une horde déchaînée d'Orcs. Les Uthgardt traitent les géants avec le même mépris : les légendes des barbares sont remplies de récits sur la façon dont les géants maléfiques ont tué leurs ancêtres et menacé l'ascension d'Uthgar au rang de divinité.

La Tribu du Lion Noir

La tribu du Lion Noir rôde dans le nord des Marches d'argent et le Bois Druar, protégeant son tumulus ancestral au Puit de Beorunna, qu'il partage avec la tribu du Tigre Rouge. Les Lions Noirs sont connus pour piller les fermes mal défendues pour la nourriture et les provisions pendant les hivers rigoureux. Le grand chef de la tribu du Lion noir, Stellok Kolraavi, porte une armure faite de peau d'orcs et a une réputation redoutable. Sa sœur cadette, Tysis Kolraavi, est un chaman et le seul conseiller de confiance de Stellok. Le frère comme la sœur vénèrent Uthgar, et ils n'ont aucune tolérance pour la diplomatie ou pour les ornements de la civilisation.

La Tribu du Corbeau Noir

Les Corbeaux Noirs revendiquent les contreforts glacés à l'ouest de Mirabar, ainsi que les lacs de glace et les terres à l'ouest des Terres Gelées.
(Situées au nord de l'Épine Dorsale du Monde, les Terres Gelées commencent autour de Mirabar et englobent toutes les zones à l'ouest de la Mer des glaces flottantes.)
Ils aiment s'attaquer aux caravanes qui parcourent les chemins du Nord et la Route du Guet Noir. Les guerriers du Corbeau Noir montent souvent des corbeaux géants (utilisez les statistiques du vautour géant) dans les batailles. Les Corbeaux Noirs partagent leur tumulus ancestral au Rocher du Corbeau (Raven Rock) avec la tribu du Loup Gris. Le grand chef de la tribu du Corbeau Noir est Ojin Voninsdottir, une femme froide et sans cœur qui porte un casque orc.

La Tribu de l'Ours Bleu

La tribu de l'Ours Bleu, la plus à l'est des tribus Uthgardt, a été considérée comme détruite il y a plus d'un siècle. Récemment, des clans ont émergé, sillonnant la HauteForêt, et ont commencé à se répandre dans toute la vallée autour de Delimbiyr, depuis les Montagnes Nétheres jusqu'à la limite nord de la Haute Lande - Territoire non

revendiqué par leurs rivaux Uthgardt. Les Ours Bleus font attention de rester cachés lorsqu'ils voyagent de et vers leur tumulus ancestral à la Pierre Dressée, préservant le mythe disant qu'ils ont disparu. Le grand chef de la tribu est une vieille femme rusée nommée Kriga Moonmusk, qui voyage dans une chaise drapée de fourrure portée par quatre guerriers tribaux.

La Tribu de l'Élan

La tribu de l'Elan (sans aucun rapport avec la tribu de l'Elan des barbares du Regh) se promène dans les Landes Eternelles et la terre au nord de la Rivière Dessarin, entre Yartar et le Fort de Noanar. Les barbares de l'Elan évitent la civilisation. Leur tumulus ancestral est un rocher dans le sud-est des Collines de Surbrin appelé Rochafeu. Le grand chef de la tribu de l'Elan est Rond Vaarson, un vieux guerrier endurci qui a versé tellement de sang qu'il n'en a plus envie. Les chefs les plus jeunes attendent qu'il meure pour qu'ils puissent rivaliser pour l'honneur d'être son successeur, mais Rond ne compte pas quitter ce monde de sitôt.

La Tribu du Loup Gris

Les barbares loups gris sont des loups-garous meurtriers, qui se déplacent en meutes avec des loups ordinaires. Ils traquent et tuent ceux qui survivent à leurs attaques pour empêcher la propagation de la lycanthropie chez des non-membres de la tribu. Les meutes de Loups Gris (comme les clans se nomment eux- mêmes) peuvent être trouvés partout dans le Nord, aussi loin à l'ouest que la Côte des Epées et aussi loin à l'est que la Vallée de Delimbiyr. Des aventuriers de Padhiver ont récemment tué le dernier grand chef des Loups Gris, Syken Nightblaze. Envir Sykensdottir a repris la meute de son père et prévoit d'attaquer Padhiver pour prouver qu'elle devrait être nommée le prochain grand chef de la tribu.

La Tribu du Grand Ver

La tribu du Grand Ver est tombée sous l'emprise d'un chef brutal connu sous le nom de Versanglant. Le tumulus ancestral de la tribu se trouve à l'intérieur de la Caverne du Grand Ver, dans l'Épine Dorsale du Monde. Versanglant et sa tribu ne sortent de cette caverne qu'occasionnellement pour défendre leur territoire, qui comprend les montagnes environnantes, le Col du, les Collines de Givre (Frost Hill), le Bois Tapis et le nord des Marches d'Argent. Les Grand Vers s'aventurent également dans les Crags et les plaines à l'ouest des Collines de Surbrin quand la nourriture est rare. Partout où il va, Versanglant fait la guerre et amasse tout trésor qu'il peut trouver.
(Les Marches d'argent incluent les terres occidentales de l'Anauroch, l'est de la rivière Surbrin et le nord de la rivière Rauvin. De vastes étendues de forêt et de montagnes à l'intérieur de ces frontières restent sauvages et inoccupées.)

La Tribu du Griffon

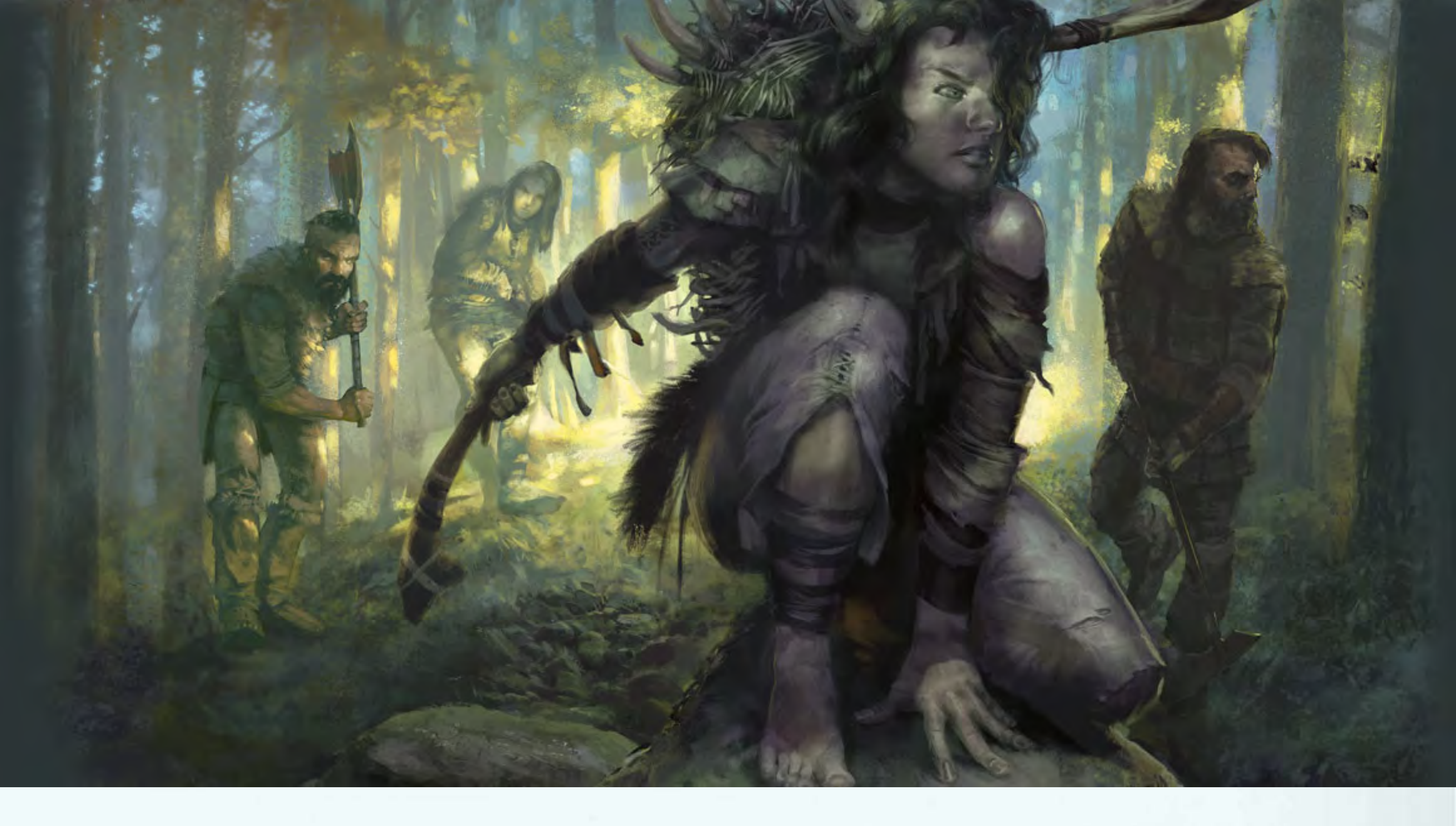
Le grand chef de la tribu du Griffon, Halric Blanchailledos, est l'arrière-petit-fils de Kralgar Blanchailledos, qui a été tué par les orcs il y a de nombreuses années. Comme son ancêtre, Halric aspire à anéantir les villes du Nord, mais sa tribu s'est fait trop d'ennemis ces derniers temps, et son nombre diminue. La tribu maintient toujours un campement permanent protégé dans les Collines de Surbrin appelé le Nid du Griffon, mais c'est plus un campement gardé que le poste de traite accueillant qu'il était autrefois. Le tumulus ancestral de la tribu, Blanc Brillant, se trouve au nord-est de la colonie, près d'une artère de la Rivière Surbrin. Les membres de la tribu les plus las croient que le clan Blanchailledos a perdu la faveur divine d'Uthgar. Halric réfute ces affirmations en organisant des raids audacieux. Les barbares Griffons s'aventurent aussi loin à l'ouest que la Côte des Epées et aussi loin à l'est que les Marches d'Argent, et ils sont connus pour attaquer des fermes et des ranchs dans la Vallée de Dessarin au nord de Troisangliers et Yartar.

La Tribu du Tigre Rouge

La féroce tribu du Tigre rouge partage le tumulus ancestral du Puits de Beorunna avec la tribu du Lion Noir, et les deux tribus ont une alliance fragile. Alors que les Lions Noirs ont tendance à éviter les colonies dans les Marches d'Argent, les Tigres Rouges les attaquent souvent. Ils s'en prennent également aux caravanes qui se déplacent le long des routes tout en évitant habilement les tours de garde fortement fortifiées construites pour les surveiller. La tribu attaque même de temps en temps des bateaux sur la Rivière Rauvin. Récemment, les chasseurs du Tigre Rouge se sont introduits dans les forêts qui entourent les Marches d'Argent, et font même des incursions dans les régions contrôlées par les Elfes de la Haute-Forêt dans un effort pour trouver l'Arbre Grand-Père et de le revendiquer. Seriska Hungermaw est le grand chef de la tribu. Elle est impitoyable mais prudente.

La Tribu du Poney Céleste

Pendant la guerre des Marches d'Argent, les barbares du Poney Céleste ont harcelé et attaqué des orcs qui se sont déversés hors des montagnes. Le grand chef Arnzan Vashk fut grièvement blessé lors d'une de ces altercations, le laissant avec un fer de lance orc encastré dans sa poitrine. Il refuse de l'enlever et essaie de cacher la douleur qu'il lui cause, ne réalisant pas que le bout de l'arme est proche de



percer son cœur et de le tuer. Les rivaux du grand chef tournent autour et se préparent à le renverser. Le tumulus ancestral de la tribu, Une Pierre (One Stone), se trouve dans le Boilune.

La Tribu de la Bête-Tonnerre

Le tumulus ancestral de la tribu Bête-Tonnerre, une colline parsemée d'os appelée le Tertre de Morgur, se trouve dans les Crags. Les membres de la tribu ne se sont pas rendus sur le site depuis des années, et il n'y a eu aucune rencontre avec les tribus de la Bête-Tonnerre dans ce qui était leur terrain de chasse préféré à l'intérieur et autour des Crags. Le grand chef Harthulk Hornspear est un homme monstrueux avec une mine renfrognée et une peau aussi craquante et dure que le cuir de dinosaure. Il a convaincu tous les clans de Bête-Tonnerre de se cacher dans les profondeurs du Bois Tapi et est en train de les armer pour une « ruée » à travers les Collines de Surbrin et la Vallée de Dessarin au sud - une percée audacieuse qui ne cessera que lorsque son peuple ou tous ses ennemis soient morts.

La Tribu de l'Arbre Fantôme

Après des années de conflit avec d'autres tribus Uthgardt et les elfes de la Haute-Forêt, les Arbres- Fantômes se sont déclarés comme étant les protecteurs de l'Arbre Grand-Père. Rarement vus, ces Uthgardt partagent la Haute-Forêt avec les elfes natifs de la région. Le grand chef Boorvald Fléau-d 'Orc, fidèle à son nom, chasse les orcs et lance fréquemment des attaques contre les féroces Orcs Boucliers de Glace, le long de la lisière ouest de la forêt. Boorvald a six fils et trois filles, dont chacun a reçu un *arc du serment* par les voisins elfes de la tribu en cadeau d'amitié. Des membres de diverses autres tribus Uthgardt vivent parmi les Arbres-Fantômes, ils ont trouvé leur chemin vers l'arbre grand-père et ont eu une certaine forme d'illumination, de sorte qu'ils ont abandonné leurs allégeances tribales et se sont engagés à aider les Arbres-Fantômes à protéger l'arbre.

Les Orcs et les Demi-orcs

L'histoire du Nord est remplie de récits de hordes d'orcs débordant des montagnes pour attaquer les mines, les ranchs, les fermes et les colonies d'autres peuples. Comme les barbares de Regh du Valbise et les barbares Uthgardt dispersés à travers la frontière, les orcs se rassemblent en tribus. Quand un chef orc particulièrement fort unit plusieurs tribus sous une seule bannière, la horde qui en résulte se déchaîne généralement à travers le pays, détruisant des forteresses et massacrant d'autres créatures sur son passage. Les barbares de Regh et Uthgardt mettent généralement de côté leurs rivalités territoriales pour s'opposer et détruire une horde orc déchaînée. Les

communautés civilisées forment leurs propres coalitions pour combattre les orcs déchaînés, avec des résultats mitigés. La guerre des Marches d'Argent (1484-1485 CV), le orcs et leurs puissants alliés aient été vaincus et renvoyés dans leurs repères dans la montagne, de nombreuses colonies à travers les Marches d'Argent ont été ravagées et laissées en ruines, parmi lesquelles la ville-forteresse de Sundabar.

Les chefs orcs ne sont pas tous déterminés à la destruction : le roi Obould Plein-De-Flèches a forgé une alliance ténue avec ses voisins nains et a aidé à maintenir la paix dans les Marches d'Argent pendant son règne tumultueux.

Les demi-orcs du Nord sont souvent accablés par la mauvaise réputation de leurs cousins orcs. Il faut au demi-orc un grand caractère pour sortir de l'ombre du mal et vivre comme un égal parmi les races civilisées.

Les Nains d'Écu

Les nains d'écu (également connus sous le nom de nains des montagnes) ont un certain nombre de forteresses dans le Nord, y compris la Citadelle Adbar et la Citadelle Felbarr dans les montagnes du Nord, Sundabar dans les Marches d'Argent, Castelmithral dans les Collines de Givre, Maîtrefer sur la Côte des Epées et Gauntlgrym sous les montagnes au nord-est de Padhiver. Peu de non - nains vivent dans ces bastions de nains. À l'extérieur de leurs murs, les clans des nains d'écu se dispersent dans tout le Nord, au point qu'il est difficile de trouver une colonie qui n'inclue pas au moins une poignée de nains. L'affinité des nains pour le commerce les met en contact avec d'autres races ; au-delà de cela, il y a aussi le sentiment parmi les nains d'écu que tout le Nord est leur terre, comme en témoignent les ruines de royaumes nains perdus depuis longtemps.

Les Elfes

Les elfes du soleil et les elfes de la lune, comme les nains, vivent parmi les humains dans les colonies du Nord, en particulier à Lunargent. Les royaumes elfiques d'antan sont des souvenirs lointains même pour les elfes, et seulement quelques ruines antiques et reliques de ces royaumes dernier conflit de ce genre, a vu des orcs combattre aux côtés de dragons blancs et de géants du froid. Bien que les

subsistent. On sait que les elfes des bois hantent les forêts du Nord, en particulier la Haute-Forêt, mais ils sont dangereux et xénophobes.

Les Halefelins

On trouve de petites populations de halfelins pieds-légers dans la plupart des colonies sous la domination des humains dans le Nord. De petits hameaux de fermes de halfelins robustes sont dispersés dans les vallées fertiles du Nord. Les fermes des Halfelins ont tendance à être hors des sentiers battus et assez bien cachées, minimisant ainsi le contact des halfelins avec les bandits, les barbares et les monstres en maraude. Il n'est pas rare de voir un hameau pittoresque de fermes de halfelins niché dans un ravin herbeux ou le long de la rive d'une rivière.

Rencontres Aléatoires dans la Nature

Les personnages explorant le Nord sont susceptibles de rencontrer des monstres errants. De telles rencontres peuvent se produire aussi souvent que vous le souhaitez, mais gardez à l'esprit que trop de rencontres aléatoires peuvent ralentir l'aventure et amener les joueurs à ne plus s'intéresser à l'histoire. Vous pouvez jeter le dé sur la table des rencontres aléatoires dans la nature ou choisir une rencontre appropriée. Chaque rencontre est décrite plus en détail dans la table. Pour des directives sur l'utilisation efficace des rencontres aléatoires, voir « les rencontres aléatoires » au chapitre 3 du Guide du Maître du Donjon.

Si les personnages traversent un terrain non représenté dans la table, tel qu'un marais, vous pouvez créer des rencontres adaptées au terrain en choisissant des créatures parmi les listes de monstres dans l'annexe B du Guide du Maître du Donjon. Le chapitre 5 de ce livre contient également une table des rencontres urbaines aléatoires, au cas où les personnages se retrouveraient à explorer un village ou une ville.

Rencontre	Forêt	Prairie	Collines/Landes	Montagnes	Route/Sentier	Mer	Toundra
Bandits	01-08	01-	01-04	-	01-08	01-20	-
Barbares	09-18	08-	05-24	01-10	-	21-40	01-15
Champ de Bataille	19-21	33-37	25-28	-	-	-	16-19

Château des nuages	-	38-39	29-30	11-15	-	-	20-22
Chat des Crags	-	-	31-35	16-32	09-13	-	23-35
Site de fouilles	22-29	40-	36-38	33-35	-	-	36-41
Dragon	-	-	39-41	-	14-20	-	-
Elan	30-37	47-	42-50	36-43	-	-	42-54
Elfes	38-53	-	-	-	-	41-50	-
Géant du feu	54-55	54-	51-53	44-49	21-28	-	55-56
Chasseurs de nourriture	56-62	56-62	54-59	50-52	29-37	-	57-58
Géants du Givre	63-67	63-	60-61	53-60	38-41	51-70	59-70
Géants des collines	68-70	67-68	62-76	61-62	42-46	-	71-74
Chariot tiré par des chevaux	71-75	69-75	-	-	47-55	-	-
Chevalier	76-80	76-78	77-80	63-64	56-64	-	-
Ogres	81-82	79-84	81-85	65-66	65-69	71-80	75-76
Orcs	83-90	85-91	86-90	67-79	70-73	-	77-87
Rôdeur	91-95	92-95	91-94	80-83	74-78	-	88-93
Géants des Pierres	-	-	95-97	84-95	79-80	-	94-95
Voyageurs	96-00	96-00	98-00	96-00	81-00	81-00	96-00

Bandits

Une bande de bandits en maraude affronte le groupe. La bande est composée d'un **bandit capitaine** et 3d6 + 2 **bandits**, tous vêtus de manteaux et montés sur des **chevaux de selle**. Il y a 25% de chances que les bandits attaquent sans aucune provocation. Sinon, le capitaine promet de ne pas attaquer en échange d'un péage (pas moins de 100 po de trésor). Si les personnages paient, le capitaine leur souhaite un bon voyage avant de partir paisiblement.

Mer. Si cette rencontre se produit en mer, les personnages rencontrent un capitaine pirate (utilisez le bloc de statistiques du **bandit capitaine**) et vingt pirates (utilisez le bloc de statistique du **bandit**) sur un drakkar. Les drakkars ont une vitesse de 4.5 kilomètres par heure. Si le vaisseau dans lequel se trouvent les personnages se déplace au moins aussi vite, ils peuvent fuir avec succès les pirates. Sinon, les pirates rattrapent le vaisseau des personnages et montent à bord, menaçant de tuer tout le monde à bord, à moins que les personnages n'abandonnent le contenu de la cale de leur vaisseau. Si les personnages obtempèrent à la demande des pirates, les pirates transfèrent la cargaison et s'enfuient avec leur butin.

Trésor. Chaque bandit porte une bourse qui contient 1d10 po. La pochette du bandit, capitaine contient 2d10 po et 1d6 gemmes d'une valeur de 100 po chacune.

Barbares

Les personnages rencontrent un groupe hostile de barbares Uthgardt composé de 4d6 **guerriers tribaux** et d'un **chaman Uthgardt** (voir l'annexe C). Si le groupe a vingt guerriers tribaux ou plus, ajoutez 1d3 **berserks** et un chef tribal (un **berserk** avec 90 points de vie) au groupe. Si la rencontre a lieu pendant la journée, les Uthgardt rôdent dans la nature en chassant le gibier sauvage ; Si la rencontre a lieu la nuit, ils campent.

Utilisez les informations dans la section « Barbares Uthgardt » pour choisir une tribu appropriée en fonction de l'endroit où la rencontre a lieu. Si ces Uthgardt appartiennent à la tribu des Loups Gris, utilisez les statistiques des **loups garous** pour le chef et les berserks, et donnez au chef 90 points de vie. Donnez aussi au chef des loups gris 1d4 **loups** comme compagnons animaux.

Les barbares ne portent aucun trésor.

Mer. Si cette rencontre se produit en mer, les personnages rencontrent 1d3 drakkars, chacun avec 10 **berserks** et 30 guerriers tribaux à bord. L'un des berserks sert de capitaine. Ces voleurs hostiles et sanguinaires Hommes du Nord viennent de Gundarlun, de l'Archipel de Korinn, de Tuern ou de Baleinos. Les drakkars ont une vitesse de 4.5 kilomètres par heure. Si le bateau dans lequel se trouvent les personnages se déplace au moins aussi vite, les personnages peuvent fuir les barbares et éviter la confrontation.

Champs de Bataille

Les personnages découvrent les cadavres de 3d10 barbares Uthgardt et de 1d4 géants du givre. Les barbares et les géants semblent s'être mutuellement massacrés la semaine dernière. Des oiseaux charognards et un ou deux loups se faufilent au milieu des cadavres et fuient s'ils sont surpris ou attaqués.

Château des Nuages

Les personnages repèrent un château géant dans les nuages. Le château dérive à 1.5 kilomètre au- dessus du sol et ne présente aucune menace imminente. Si cette rencontre se produit n'importe où près des Landes Eternelles, le château appartient à un géant maléfique nommé comtesse Sansuri (voir chapitre 9, « Château du géant des nuages »). Sinon, le château abrite 1d6 + 4 géants des nuages neutres qui recherchent des ruines anciennes construites par leurs ancêtres. En trouvant et en reconstruisant ces sites antiques, les géants espèrent plaire à leurs dieux et aider les géants du nuage à s'élever au sommet de l'Ordre. Ces géants distants n'ont aucun intérêt à aider les petites gens et préfèrent être laissés tranquilles.

Chat des Crags

Un groupe de chats des crags adultes 1d4 + 1 (voir annexe C) se cache et tente de surprendre le groupe. En raison de leur camouflage naturel, les chats ont l'avantage sur leurs tests de dextérité (discrétion).

Site de Fouilles

Un **géant du feu** équipé d'une *Baguette du Vonindod* (voir annexe B) a localisé un fragment particulièrement important du Vonindod et a chargé ses séides de le déterrer. Le géant supervise 1d4 + 1 **ogres**, 2d6 + 2 **hobgobelins** et 2d6 + 10 **gobelins**. Les ogres utilisent des cordes pour tirer le fragment de 900 kilos d'un cratère de 15 mètres de large et de 9 mètres de profondeur. Les hobgobelins crient sur les ogres pour qu'ils y mettent de l'ardeur. Les gobelins sont tout autour de la périphérie du cratère, des pics et des pelles éparpillées entre eux. Les gobelins ont passé plusieurs jours à creuser le cratère et souffrent de cinq niveaux d'épuisement (voir l'annexe A du Manuel des Joueurs).

Trésor. Les ogres et les gobelinoïdes ne portent aucun trésor. Le géant du feu a un sac contenant 3d6 × 100 pc, 2d6 × 100 pa, 1d6 × 100 po, et un objet banal, déterminé en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant dans l'introduction.

Dragon

Les personnages aperçoivent un **jeune dragon de cuivre** qui vole en faisant des cercles paresseux sur son domaine. Les aventuriers qui attirent l'attention du dragon pourraient être en mesure de le corrompre en échange d'une petite faveur. Un exemple de dragon de cuivre est décrit ci-dessous.

Vexilanthus ne considère pas le groupe comme une menace à moins qu'ils ne l'attaquent. Si les personnages mentionnent qu'ils sont à la recherche de géants, Vexilanthus dit qu'il a repéré un géant des collines qui rôde autour d'une vieille tour dans les collines. Le dragon dirige les aventuriers dans cette direction, espérant qu'ils se débarrasseront du géant. Si les personnages saisissent cette opportunité, reportez-vous à la section « Vieille Tour » à la fin de ce chapitre. Pour un paiement de 500 po ou plus, Vexilanthus peut leur procurer une escorte de sécurité jusqu'à la colonie la plus proche.

Élan

Les personnages rencontrent 2d10 **Elans** (ou renne). Les bêtes ne sont pas hostiles et fuient si elles sont attaquées.

Trésor. Il y a 1% de chances par élan que l'un d'eux ait des bois d'or pur. Chacun de ses bois vaut 250 po.

Elfes

Une bande de 3d6 elfes des bois propose d'escorter le groupe à travers la forêt, guidant les personnages autour des colonies cachées des elfes. S'ils acceptent l'offre, les personnages n'ont aucune rencontre hostile en traversant la forêt. Si les personnages refusent, les elfes ne proposent plus d'aide et disparaissent dans les bois. Les elfes utilisent les statistiques des éclaireurs, avec les changements suivants :

- Les elfes sont chaotiques bons.
- Leur vitesse de déplacement est de 10.5 mètres, et ils peuvent tenter de se cacher même quand ils sont dans une zone seulement légèrement obscurcie par le feuillage, la pluie abondante, la neige qui tombe, la brume et autres phénomènes naturels.

- Ils ont l'avantage aux jets de sauvegarde contre le charme, et la magie ne peut pas les endormir.
- Ils ont la vision dans le noir sur une longueur de 18 mètres.
- Ils parlent Commun et Elfique.

Mer. Si cette rencontre se produit en mer, les personnages rencontrent 3d6 elfes des mers amicaux. Ces elfes connaissent l'emplacement du Maelstrom (voir le chapitre 10, « Bastion des géants des tempêtes ») et peuvent y conduire des personnages sur demande ; ils mettent aussi en garde les personnages sur le tourbillon du Maelstrom s'ils se dirigent dans cette direction. Les elfes des mers utilisent les statistiques du Peuple des Mers (Hommes-poissons) avec les changements suivants :

- Les elfes des mers ont le sous-type des elfes et sont chaotiques bons.

- Ils ont avantage aux jets de sauvegarde contre le charme, et la magie ne peut pas les endormir.

- Ils ont la vision dans le noir sur une longueur de 18 mètres.

- Ils parlent Commun et Elfique.

Géant du Feu

Un géant du feu cherche des fragments perdus du Vonindod. Le géant porte une *baguette du Vonindod* (voir annexe B), et 1d4 + 2 **méphites de fumée** flottent autour de lui. Le géant est frustré parce que les semaines de recherche n'ont rien donné de valeur. S'il repère les aventuriers, il range la baguette et commence à lancer des pierres sur eux pour atténuer son ennui et sa frustration. Les méphites suivent les commandements du géant au mieux de leurs capacités, bien qu'ils détestent le combat de mêlée. Sur les occurrences suivantes de cette rencontre, vous pouvez remplacer les méphites par 1d2 **molosse infernal**, 1d2 **élémentaires de feu**, ou 1d4 + 2 **Magmatique**.

Trésor. Le géant du feu a un sac contenant 3d6 × 100 pc, 2d6 × 100 pa, 1d6 × 100 po, et un objet banal, déterminé en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant dans l'introduction.

Chasseurs de Nourriture

Un **géant des collines** cherche de la nourriture, bourrant tout ce qui semble vaguement comestible dans un grand sac qu'il traîne derrière lui. À quelques centaines de mètres derrière le géant se trouvent 1d4 d'ogres qui s'ennuient et 1d6 gobelours. Les personnages repèrent le géant de suffisamment loin pour pouvoir planifier une embuscade. Pour que l'embuscade soit réussie, les personnages doivent attaquer les monstres par surprise en réussissant un test de Dextérité (Discrétion).

Trésor. Les ogres et les gobelours ne portent aucun trésor. Le sac du géant de colline contient 1d4 d'objets banals, déterminés en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant dans l'introduction.

Géants du Givre

Les personnages rencontrent 1d3 **géants du givre**. Si un seul géant est rencontré, il a comme compagnon un **loup arctique**. Les géants sont des maraudeurs à la recherche de fermes ou de caravanes à dépecer et à piller.

Mer. Si cette rencontre se produit en mer, le groupe rencontre un grand drakkar mené par des **géants du givre** (voir chapitre 7, « Glacier des géants du givre ») avec vingt géants du givre hostiles à bord. Si les personnages voyagent à bord d'un vaisseau qui a une vitesse d'au moins 4.5 kilomètres à l'heure, leur vaisseau peut devancer le grand drakkar des géants de glace. Sinon, le grand drakkar les rattrape.

Trésor. Chaque géant du givre porte un sac contenant 3d6 × 100 pc, 2d6 × 100 pa, 1d6 × 100 po, et un objet banal, déterminé en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant dans l'introduction.

Géant des Collines

Une bande de 1d2 + 1 **géants des collines** mâles est à la recherche de propriétés à piller. Les géants lancent des pierres sur les petites gens qu'ils voient. Si les géants sont près de Grudd Haug (voir le chapitre 5, « Tanière des géants des collines ») les personnages pourraient être capables de convaincre un géant vaincu et capturé de les y conduire.

Trésor. Chaque géant porte un sac contenant 1d3 d'objets banals ; jeter un dé sur la table des objets dans un sac de géant dans l'introduction pour déterminer le contenu de chacun.

Chariot Tiré par des Chevaux

Les personnages rencontrent un **cheval de trait** tirant un vieux chariot cabossé. 1d6-1 personnes escortent le chariot (utiliser le bloc de statistique de **roturier** sauf indication contraire ci-dessous). Si le résultat du dé indique qu'il n'y a pas de roturiers, cela signifie que les conducteurs sont soit portés disparus, soit morts, laissant le cheval et le chariot sans surveillance. Si une ou plusieurs personnes sont présentes, supposez qu'elles guident le chariot vers la

colonie la plus proche. La rencontre peut être l'une des suivantes :

- Fourreurs amicaux transportant 2d4 paquets de peaux d'animaux d'une valeur de 50 po par paquet.
- Colporteurs sympathiques transportant 3d6 tonneaux de dix gallons (45 litres) de bière naine valant 5 po chacun.
- Des musiciens sympathiques, pauvrement vêtus et à la recherche d'une auberge ou d'une taverne ; le chariot contient leurs instruments, leur nourriture et leur matériel de voyage.
- Bandits hostiles (hommes et femmes Illuskien, NE) se faisant passer pour des commerçants amicaux, transportant dans leur campement un chariot volé chargé de denrées alimentaires
- Une famille fuyant sa ferme à la suite de rumeurs d'observations de géants ; le wagon contient leur nourriture et leurs affaires du quotidien.
- Un marchand sympathique transportant 2d4 porcs d'une valeur de 3 po chacun ; les autres personnes présentes sont des gardes Zhentarim (hommes et femmes humains de diverses ethnies, N) embauchés pour repousser les bandits et autres menaces.
- Mercenaires Zhentarim (mâle et femelle humain vétérans de diverses ethnies ; NB) transportant trente épées longues (d'une valeur de 15 po chacune) et cinquante épées courtes (valeur de 10 po chacune) à un marchand Zhent les attendant dans la colonie la plus proche.

Chevalier

L'Ordre du Gantelet prend des mesures pour faire face à la menace géante. Les personnages rencontrent un **chevalier** de l'ordre monté sur un cheval de guerre vêtu d'une armure de cotte de mailles (CA 16). Il y a 50% de chance que le chevalier soit accompagné d'un écuyer, un **garde** monté sur un cheval de guerre non armé. Deux exemples de chevaliers (un avec un écuyer, un sans écuyer) sont présentés ci-dessous.

Dame Harriane Retourdhiver (femelle Chondathienne, chevalier de Heaume (LB), est une noble Eauprofondienne et une championne du dieu de la vigilance. Elle et son écuyer ont récemment sauvé quelques enfants pris au piège sous les décombres d'une grange démolie par des géants des pierres. Dame Retourdhiver demande aux personnages d'emmener les orphelins à la colonie la plus proche tout en continuant à suivre le chemin des géants et à chercher d'autres survivants.

Sir Jordeth Tavilson (Chevalier Illuskien de Tyr, LN), un croyant dans la justice rapide, a une entaille dans son armure et un luth cassé attaché à son dos. Le luth a appartenu à son écuyer, qui a péri dans une bataille récente contre deux géants du givre. Jordeth a réussi à tuer un géant, mais l'autre est parti. Il veut la justice et demande aux personnages de le rejoindre dans sa quête pour tuer le géant blessé.

Ogres

Les personnages entendent des voix fortes et profondes et repèrent 1d4+1 ogres à une distance suffisamment lointaine pour qu'ils soient en sécurité. Les gros bêtas sont perdus et tentent de retrouver leur chemin, que ce soit Grudd Haug (voir chapitre 5, « Tanière des géants des collines ») ou un autre endroit. Les personnages les attrapent au milieu d'une discussion bruyante sur la direction à prendre, et peuvent facilement éviter les ogres ou les prendre par surprise. Les ogres n'ont pas de trésor.

Mer. Si cette rencontre a lieu en mer, le groupe rencontre 1d4 + 1 **merrow**. Les merrow essaient de harponner les personnages et de les tirer dans l'eau.

Orcs

Les personnages rencontrent 3d6 + 2 orcs. Il y a 25% de chance que ces orcs aient des prisonniers. Un exemple de groupe de prisonniers est présenté ici, mais vous pouvez en créer d'autres.

Les prisonniers sont 1d4 + 2 halfelins robustes roturiers appartenant au clan Tailledebois. Le plus vieux d'entre eux est un vieux jardinier fougueux nommé Ollie Tailledebois. Les orcs ont mis le feu à la propriété des Tailledebois et ont capturé certains des membres de la famille alors qu'ils tentaient de s'enfuir. Un des orcs a même cassé le bâton préféré d'Ollie.

Trésor. Si les personnages escortent les Tailledebois jusqu'à leur ferme incendiée, les halfelins retrouvent les membres de leur famille qui ont évité la capture. L'un d'eux récompense le groupe avec un héritage familial (un objet magique) caché dans les restes brûlés de la maison familiale. Jeter le dé sur la table des objets magiques F au chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon* pour déterminer l'objet.

Rôdeur

Les personnages rencontrent un rôdeur désireux de les aider, qui pourrait être un membre de l'Enclave Émeraude ou simplement un vagabond dans la nature. De toute façon, le rôdeur est heureux de servir de guide ou de source d'information. Il y a 50% de chances que le rôdeur ait un **cheval de selle**, un ou plusieurs compagnons animaux, ou les deux. Un rôdeur qui n'a ni l'un ni l'autre se déplace seul à

pied. Deux exemples de rôdeurs sont présentés ci-dessous, mais vous pouvez en créer d'autres.

Vordana Jezral (**éclaireur** halfelin femelle, pieds légers, NB) a la capacité psionique de lancer le sort de foulée brumeuse une fois par jour. Elle connaît les routes et les sentiers du Nord et les colonies le long de ceux- ci. Elle connaît chaque aubergiste de Padhiver au Neigesmortes, et elle a deux compagnons de voyage : un tressym (voir l'annexe C) nommé Attrapeur volant et une vieille mule nommée Tod, qu'elle a libérée d'un propriétaire abusif.

Saarvin (**éclaireur** drakéide, CN) se déplace à pied et porte son propre équipement. Il est né à Coupefeu et s'autoproclame Roi des Terres Gelées. Il prétend avoir escaladé le plus haut sommet de l'Épine Dorsale du Monde et dérobé des pièces du trésor d'un dragon blanc qui dort à moins de 3 mètres. Chaque soir, assis devant le feu de camp, il sculpte une minuscule figurine en bois représentant l'un des personnages et la donne à l'individu le lendemain matin.

Géants des Pierres

Un groupe de 1d3 + 1 géants des pierres est à la recherche de colonies à détruire et de ruines à démanteler. Les géants pourraient déjà être en train de démolir une ruine, dans l'intention d'effacer son existence de la face du monde. Ils lancent des pierres sur les « petites gens » qu'ils voient.

Trésor. Chaque géant a un sac contenant 2d6 × 100 po, 1d6 gemmes d'une valeur de 100 po, et un objet banal, déterminé en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant dans l'introduction.

Voyageurs

Les personnages rencontrent un ou plusieurs voyageurs (utilisez le bloc de statistique du roturier) qui ont une histoire à raconter :

- Forêt : 1d6 chasseurs ou trappeurs qui ont entendu quelque chose de grand se déplacer dans la forêt et ont couru.
- Prairies : 1d6 fermiers dont la ferme a été attaquée par des géants des collines, ou 1d4 éleveurs sur des chevaux de selle qui se dirigent vers une colonie voisine pour l'avertir qu'il y a des géants dans la région.
- Collines/Landes : 1d4 bergers guidant les restes de leurs troupeaux en lieu sûr après une rencontre atroce avec des géants des collines.
- Montagnes : 1d4 prospecteurs ou mineurs qui ont échappé de justesse à des géants du givre ou des géants des pierres et ont été forcés de laisser derrière-eux leur équipement minier, des fournitures et des trésors.
- Route / Sentier : Soit 3d6 paysans fuyant leurs maisons après un attaque d'un géant du givre, d'un géant des collines, ou d'un géant des pierres ; une foule en colère de 6d6 paysans qui cherchent à récupérer leur terre ou à venger des êtres chers morts ; ou un marchand ou un ménestrel solitaire dans un chariot tiré par des chevaux qui déménage dans une colonie plus sûre.

- Mer : Soit un navire amical transportant 6d6 d'équipage et de passagers qui ont vu un château de géant des nuages ou un grand drakkar de géant du givre, ou 1d4 survivants flottant sur des débris après que leur navire ait été coulé par un grand drakkar de géant du givre.

- Toundra : 1d4 chasseurs ou trappeurs qui ont échappé de justesse à un géant du feu ou à un géant du givre, mais qui ont été forcés de laisser derrière eux un compagnon.

Les Lieux du Nord

Les lieux décrits dans cette section apparaissent sur les cartes de la nature sauvage présentée dans ce chapitre. Des informations supplémentaires sur plusieurs de ces endroits peuvent être trouvées dans le *Guide de l'Aventurier de la Côte des Épées*. Des dizaines de petits hameaux et des centaines de maisons isolées dispersées dans le Nord ne sont pas représentées sur les cartes. Ces endroits sont trop petits pour être conséquents. Même ainsi, les aventuriers voyageant le long d'une route ou d'un sentier pourraient traverser une colonie minuscule composée d'une poignée de fermes construites autour d'une auberge ou d'une taverne où les habitants se rassemblent. (Si vous avez besoin d'un nom de taverne, utilisez la table « générateur de noms de taverne » du chapitre 5 du *Guide du Maître du Donjon*).

Certains descriptifs de lieux incluent une suggestion de rencontre qui se produit lorsque les personnages arrivent pour la première fois ou peu de temps après. Vous pouvez ignorer la rencontre et créer votre propre activité en fonction des informations fournies dans la description du lieu ; par exemple, la section « Forêt d'Arn » mentionne les gnomes de roche qui habitent les bois, ce qui pourrait donner lieu à une rencontre amusante de votre propre création.



La Mer Sans Fin
Glacier Regh
L'Épine Dorsale du Monde
Royaume des Flèches
Bryn Shander
Mattrefer
Vallée de Kialden
Mines de Mirabar
Grande Caverne
Bois Froid
Pics de Glaces
Château d'Hart
Vallée d'Hart
Aurilssbarg
Hundelpierre
Mirabar
Bois Tapi
Collines de Givre
Boislune
Puits de Beorunna
Bois Druar
Macbefer
Les Marches d'Argent
Montagnes de Glace
Citadelle d'Adbar
Pic de Glace
Coupefeu
Aukney
Luskan
Embranchement du Gué Noir
Les Crags
Donjon de Xantharl
Castlemithral
Pierrestable
Menzoberranzan
Une pierre
Montagnes de Rauvin
Citadelle de Felbar
Forêt Vordrorn
Antre d'Iymrith
Neigesmortes
Ascore
Nid du Griffon
Blanc Brillant
Rivermoot
Maison Zymorven
Lunargent
Fort-Nouveau
Sundabar
Forêt d'Arn
Tertre Morgur
Gauntlgrym
Mont Brûlant
Longueselle
Collines de Surbrin
Bouclier de Morbhryn
Les Landes Éternelles
Nid du Faucon
Montagnes Nether
Port Llast
Padhiver
Bois de Padhiver
Fort Olostin
Éternelbocage
Pierre Dressée
Pierrafeu
Appel des Cornes
Arbre Gran-père
Fort des Portes de l'Enfer
Forêt Lointaine
Fort Heaume
Trousangliers
Yartar
Cathédrale au Sommet d'ombre
Haute-Forêt
Vallée Delimbyr
Océan Glacée
Collines Dessarin
Fort de Noanar
Pics Perdus
Phandalin
Montagnes des Épées
Pont Ouest
Monts Étoilés
Karse
Leilon
Pont de Pierre
Beliard
Terres Déchues
Marais des Morts
Collines de Sumber
Rougemélèze
Kbeldell
Grudd Haug
Gardépine
Bois Ouest
Auberge de la Barge
Guedergon
Orlbar
Roches Rouges
Amphail
Champsdorés
Les Pics Gris
Rassalantar
Llorkh
Forêt de la Côte-tempête
Uluvin
Collines de Forlon
Eauforte
Val Gris
Baleinos
Eauprofonde
Forêt d'Arprofond
Zelbross
Bois méridional
Montagnes des Pics Gris
Parnast
Pierrenuit
Sécombre
Vallée Delimbyr
Gué de la Dague
Julkoun
Forêt Oubliée
Lande Isolée
Archipel de Korinn
Marécage du Lézard
Forêt Brumeuse
Marécage de Chélimbre
Auberge de la Route
Orogoth
Collinnes de Grismanteau
Haute Lande
Collinnes du Serpent
Evereska
Skadaurak
Orlumbor
Forêt du Cri du Troll
Château Paldragon
Najara
Crypte du Sorcier
Collinnes aux Trolls
Mintarn
Côte des Épées
Forêt des Dracosires
Bataille des Ossements
Mer des Moonshae
Griffes de Troll
Gué de Griffes de Troll
Pont Boreskyr
Bois Norprofond
Forteresse Inébranlable
Collines Trielta
Borcolline
Ile d'Oman
Les Champs de la Mort
Montagnes du Couchant
Moray
Sombrefort
Dynnegal
Gwynneth
Mer des Épées
La Porte de Baldur
Triel
Bois Accessibles
Elturel
Fort Seigneurdumatin
Scornubel
Collines Lointaines
Vallée Myrloch
Elturgard
Bois Manteau
Bois des Dents Acérées
Montagnes du Couchant
Caer Corwell
Berdusk
Château-Suif
Iriaebor
Rivière Chiontbar
Estant
Les Arpents Verts
Montagnes aux Trolls
Pics Brumeux
Bois du Serpent
Iles Nélanthères
Amn
Petites Dents
Vélène
Murann
Collinnes Tejarn
Riatavin
Forêt du Téthyr

Amphail

Amphail se trouve au nord d'Eauprofonde sur la Longue Route. La ville est nommée d'après l'un des premiers seigneurs de guerre d'Eauprofonde, qui est censé hanter les collines environnantes sous forme d'esprit, effrayant les monstres. Des chevaux sont élevés et formés ici, les riches habitants Eauprofondiens gardent des propriétés isolées dans les collines, et les terres agricoles sont abondantes. Il y a partout des bois sombres et des épicéas.

Dans un coin de la place de la ville se trouve le Grand Shalarn, une statue en pierre noire d'un célèbre étalon de guerre élevé à Amphail il y a longtemps. Châtré par un farceur, le cheval en pierre est souvent peint dans des couleurs vives par les habitants inspirés. Les enfants sont autorisés à lancer des pierres sur les oiseaux perchés sur la statue, pour éviter qu'elle ne soit pleine de fientes. Les enfants y grimpent souvent eux-mêmes et s'accrochent précairement à la selle haute et inclinée, agitant leurs bras et commandant des armées imaginaires dans la bataille. La Cruche du Cerf Cornu, une taverne accueillante gérée par une femme d'âge mur aux cheveux gris avec un sens de l'humour désabusé nommé Arleosa Starhenge (humaine Chondathienne, **roturière**, NB) se trouve à une courte distance de la statue. Née dans une zone de magie sauvage, Arleosa a la capacité magique innée de lancer le sort Modification d'apparence trois fois par jour. Dans sa jeunesse, elle était membre d'un cirque itinérant et utilisait ce pouvoir pour divertir les gens. Elle ne se soucie plus d'utiliser la capacité, et personne à Amphail ne sait même qu'elle l'a.

Les trois familles Eauprofondiennes qui ont le plus d'influence à Amphail sont les maisons Amcathra, Ilzimmer et Roaringhorn. Ces maisons règnent sur la ville, la famille aux commandes de la ville changeant à chaque festival de la Rencontre du Bouclier. *(Une fois tous les quatre ans, un autre jour est ajouté à l'année à la manière du 29 février dans le calendrier grégorien. Ce jour ne fait partie d'aucun mois et suit la fête de la nuit d'été. Il est connu comme la Rencontre du Bouclier. C'est le jour du conseil ouvert entre les nobles et le peuple, un jour pour l'établissement et le renouvellement des pactes, des serments et des accords.)* L'actuel Seigneur Gardien d'Amphail est Dauner Ilzimmer (humain Chondathien **noble**, LN), un père de famille emphatique qui aime les chevaux plus que la plupart des gens. Grâce en grande partie à l'influence de ces nobles, Amphail est membre de l'Alliance des Seigneurs et jouit de la protection de la garde de la ville d'Eauprofonde. Le Seigneur Gardien engage également des aventuriers de temps en temps pour s'occuper des bandits et des monstres.

Suggestion de Rencontre

C'est le soixante-troisième anniversaire de Tylandar Roaringhorn, et le noble veut que tout Amphail le sache. Il a importé la meilleure nourriture et bière d'Eauprofonde pour un banquet en plein air, et tout le monde en ville est invité. Des tentes pavillon et des tables ont été installées sur la place de la ville. Au milieu de la place se dresse une estrade où Tylandar prévoit de remercier la foule. Certains Amphailiens cyniques considèrent le banquet d'anniversaire de Tylandar comme une tentative flagrante de la part du noble pour réchauffer les cœurs avant qu'il ne prenne le commandement de la ville lorsque le mandat du Seigneur Ilzimmer sera terminé.

Si les personnages restent pour le banquet, trois **géants des collines**, attirés par les odeurs de cochon rôti et de maïs grillé, pénètrent en ville. Certains citadins lancent de la nourriture aux géants, les ralentissant assez longtemps pour que d'autres citoyens puissent vider la place des enfants et des personnes âgées. Si les personnages ne font rien, les gardes de la ville aident à mettre les gens en sécurité tandis que les géants prennent d'assaut les tentes et attrapent des brassées de nourriture avant de fuir vers le nord le long de la Longue Route. Il est clair que les géants ne veulent pas s'en prendre aux citadins.

Si les personnages vainquent les géants ou les chassent avant qu'ils puissent prendre de la nourriture, Tylandar Roaringhorn (humain Chondathien noble, NB) prend note de leur héroïsme. Il leur dit par la suite qu'il a reçu des rapports indiquant que des géants de toutes sortes attaquent des colonies dans toute la Vallée de Dessarin.

Anauroch

Cette terre autrefois verdoyante est maintenant un désert. A son extrémité Nord, Anauroch est une terre froide de roche givrée avec un glacier noir connu sous le nom de Haut Glacier. Plus au sud se trouve l'aride Plaine des Pierres Dressées, où les vents écorchent les roches déchiquetées au milieu d'une mer de cailloux. La partie la plus au sud d'Anauroch est l'Epée, un désert de sable chaud. Utilisez la table des monstres du désert dans l'annexe B du *Guide du Maître du Donjon* pour trouver des idées de rencontre.

Foret d'Aprofond

Cette forêt à l'est d'Eauprofonde et de la Rivière Dessarin faisait autrefois partie du royaume elfique d'Illefarn perdu depuis longtemps. Maintenant, il abrite un petit clan d'elfes des bois récemment arrivés d'Eternelle-Rencontre. *(Eternelle-Rencontre est une île Elfique à la localisation*

secrète et lointaine, connue aussi sous le nom de l'Ile Verte). Ils refusent de quitter leurs bois, gardant les reliques et les ruines des temps passés, et ils ne veulent rien avoir à faire avec le monde au-delà de leurs frontières.

Foret d'Arn

Cette étendue de pins et de tourbières se trouve sur le flanc nord-est des Montagnes Nétheres, près de la limite ouest d'Anauroch. On en sait peu sur cette forêt, à part que des gnomes des roches habitent dans la partie orientale. Ils émergent occasionnellement pour échanger des fourrures et des peaux dans les Neigesmortes ou la Citadelle d'Adbar.

Ascore

Lorsqu'on se déplace vers l'est loin des Marches d'Argent, la vieille route passe entre la Forêt de Vordrorn au nord et la Forêt d'Arn au sud. Avant d'atteindre le bord d'Anauroch, la route se termine par un grand ensemble de portes en pierre sur une haute crête. Des statues de nains se dressaient autrefois de chaque côté de ces portes, mais il n'en reste plus que les socles de marbre sur lesquels ils se tenaient autrefois. Les portes s'ouvrent pour révéler un passage qui passe sous terre pendant près d'un kilomètre avant d'émerger au bord du désert. Debout devant la sortie béante se trouvent deux gigantesques statues en pierre de griffons accroupis, et au-delà se trouve l'une des grandes merveilles et mystères du Nord : Ascore. Cette cité naine en ruines surplombait autrefois une mer. Maintenant, elle est à moitié enterrée dans les sables froids du nord d'Anauroch, ses quais de pierre imposants menant toujours vers l'est, pointant vers les carcasses vides de vaisseaux de pierre colossaux à demi enfouis dans le sable. La magie des nains a permis à ces vaisseaux de flotter sur l'eau, mais cette magie s'est éteinte depuis longtemps.

Suggestion de Rencontre

L'ancienne dragonne bleue Iymrith revendique Ascore comme une partie de son domaine. Bien qu'elle ne soit pas là pour veiller sur le site, deux de ses progénitures ont établi leur propre antre à l'intérieur de deux grands navires de pierre. Ces **dragons bleus adultes**, Anaxaster et Chezzaran, s'abordent fréquemment dans le ciel, s'amusant joyeusement et soufflant des éclairs alors qu'ils observent les alentours. Ils survolent Ascore quand les personnages posent leurs yeux pour la première fois sur la ville en ruines. Après une heure d'amusement, les dragons retournent à leurs antres pour se reposer. Si les personnages ne prennent aucune mesure pour se cacher et entrent dans la ville alors que les dragons sont dans le ciel, les dragons repèrent le groupe et les attaquent.

Les bateaux que les dragons ont transformés en leurs tanières sont des coques creuses et remplies de sable entourées d'un désert ouvert. Chaque navire a 1d6 + 4 **gargouilles** perchées au-dessus, observant le sable comme des chasseurs de trésors. Si les personnages arrivent à passer les gargouilles et à entrer dans la tanière d'un dragon et à vaincre le dragon à l'intérieur, ils trouvent le trésor du dragon caché sous le sable.

Trésor. Jeter le dé sur la table de trésor multiple 11-16 dans le chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon pour déterminer le contenu du trésor de chaque dragon.

Aurilssbarg

Voir la section sur le « Pic de Glace »

Auberge de la Barge

Autrefois une auberge au bord de la colline, ce site est devenu une communauté fortifiée de bâtiments branlants, reconstruits fréquemment en tours et bâtiments en bois. Ses structures cachent maintenant entièrement une colline qui surplombe le village de Guédregon en face de la Rivière Dessarin. Un long pont de bois, dont la largeur ne permet qu'à un seul chariot à la fois de le traverser, enjambe la rivière entre ces deux villages. Connu comme le Pont de Fer, il a résisté pendant des siècles, mais montre son âge.

L'Auberge de la Barge pue le fumier et la boue sale. Elle abrite des marchands qui achètent et vendent des chevaux, des mules et des bœufs, des forgerons, des charrons, des tonneliers et des charretiers. Elle a des auberges, des écuries et des entrepôts, et deux enceintes en anneaux concentriques avec des portes qui sont barrées la nuit (Du coucher du soleil jusqu'à l'aube, quelqu'un qui veut entrer ou partir peut payer une taxe élevée pour être élevé et abaissé sur une chaise encordée, mais rien ne peut être pris au-delà de ce que le client peut porter).

L'Auberge de la Barge est tombée sous l'influence des Zhentarim il y a quelques années. Tout membre ou allié de cette faction peut trouver un accueil discret (et peu ou pas de frais) dans ses murs. L'Auberge de la Barge est gouvernée par une ploutocratie de propriétaires d'entreprises, dont la plupart sont sous l'influence du Réseau Noir. Le chef officieux est Chalaska Muruin (**vétéran** humain Damarien, LN), le laconique, l'impartiale « épée supérieure » et le maître de la milice.

La plus grande auberge, l'Ancienne Auberge de la Barge, a été récemment reconstruite en une imposante structure

en pierre avec des murs épais et des chambres privées cachées derrière des portes secrètes. L'aubergiste Nalaskur Thaelond (**espion** demi-elfe, N) surveille qui va et vient, car c'est là que les agents Zhentarim se rencontrent pour négocier des affaires impliquant des marchandises de contrebande, des poisons, de la magie dangereuse, etc. Nalaskur est membre du Réseau Noir.

L'un des rares résidents permanents de l'auberge est Arik Stillmarsh, un homme bien habillé et jeune avec un teint jaune qui vit comme un ermite dans une pièce d'angle au dernier étage de l'ancienne auberge. La rumeur qui circule raconte que Stillmarsh a escroqué une ou plusieurs familles éminentes Eauprofondiennes, et que le Réseau Noir le cache. En vérité, Stillmarsh est un **vampire** (humain Tethyrien, NM) que Nalaskur appelle parfois pour se débarrasser des invités non désirés. Stillmarsh a conclu un accord avec Nalaskur pour ne pas se nourrir des locaux ou d'autres invités sans l'approbation du Réseau Noir. Pour assouvir son appétit à d'autres moments, il s'attaque aux campements ruraux, aux voyageurs de nuit sur la Longue Route et aux pauvres de Guédregon. À Guédregon, il se murmure que le vampire est la « Chauve-souris de Guédregron ».

Le cercueil rempli de terre de Stillmarsh est caché dans le grenier au-dessus de sa chambre à l'Ancienne Auberge de la Barge, accessible par une porte secrète dans le plafond d'un placard. Pour repérer cette porte il faut réussir un test DD 15 de sagesse (perception).

Beliard

Beliard est un petit marché pour les éleveurs locaux de bétail. Il se trouve à l'intersection de la poussiéreuse Route Dessarin et du Sentier de pierre.

Beliard abrite de nombreux éleveurs de bétail dont les troupeaux errent dans les collines autour du village, en particulier à l'est. La communauté dispose d'un puits public, ainsi que d'un étang où des chevaux harnachés ou des bœufs peuvent être conduits dans l'eau pour les baigner, chasser les mouches ou les faire boire. On y trouve aussi un tanneur, un forgeron, des marchands de chevaux et des dresseurs qui gardent de grandes écuries et une auberge : la vénérable, populaire et plusieurs fois agrandie « Chevalier Vigilant ».

L'auberge tire son nom d'une horreur casquée inopérante qui se trouvait autrefois dans la salle commune. La créature a mystérieusement disparu il y a des années, et l'aubergiste a disparu peu de temps après.

Suggestion de Rencontre

Les géants des collines ont attaqué plusieurs fermes d'élevage autour de Beliard. Chaque attaque est similaire : les géants ignorent les éleveurs et attaquent plutôt les enclos des animaux, s'enfuyant avec des cochons, des moutons, des poulaillers et du bétail. Les propriétaires de ranch ont mis leurs ressources en commun et affiché des pancartes « Recherche Aventuriers » qui promettent un paiement de 500 po à quiconque découvre où se trouve la tanière des géants des collines. Les personnages qui visitent le « Chevalier Vigilant » et interrogent ses clients apprennent que la plupart des géants ont fui vers le sud avec leur butin. Les personnages qui explorent les collines au sud de Beliard pourraient trouver une vieille tour abritant une géante qui a récemment perdu son compagnon (voir la section « Vieille Tour » à la fin de ce chapitre).

Puit de Beorunna

Le tumulus ancestral des tribus du Lion Noir et du Tigre Rouge des Barbares Uthgardt, se trouve au cœur du Bois Druar. Ce n'est pas un tumulus en tant que tel, mais une caverne glacée dont le plafond est partiellement ouvert à l'air libre. Les personnages sont susceptibles de rencontrer au moins un groupe de chasseurs du Lion Noir ou du Tigre Rouge alors qu'ils se dirigent vers le site.

Selon la légende d'Uthgardt, Beorunna, un héros barbare, est mort en combattant un démon dans ces bois. Dans les derniers moments de la bataille, le sol sous les pieds de Beorunna s'est effondré, le plongeant dans une caverne. La caverne triangulaire contient, entre autres choses, un bassin chauffé avec un geyser continu. Ce bassin fut nommé le Puit de Beorunna. Les barbares Uthgardt explorant la caverne pour la première fois ont trouvé ce qu'ils pensaient être les os de Beorunna, qui appartenaient en fait à un demi-ogre.

Les partisans Uthgar ont enterré les os du demi-ogre à côté d'une relique volée à leurs ennemis, les géants, et ont construit un autel sur le site de la sépulture. Lorsque les barbares font appel à Uthgar pour obtenir des conseils ou cherchent à apaiser leurs esprits totémiques, ils abattent une bête des bois et placent sa carcasse au sommet de l'autel, où elle pourrit lentement. Aujourd'hui, les tribus maintiennent une trêve fragile et protègent à tour de rôle leur tumulus ancestral. Chaque tribu a érigé son propre totem près de l'autel. Le totem du Lion Noir est recouvert de poix séchée et a un crâne de lion sur le dessus. Le totem du tigre rouge est taché de sang et surmonté d'un crâne de tigre.



Un petit bosquet de pins appelé le Bosquet Englouti pousse au milieu de la caverne. En dehors du périmètre du bosquet, la caverne est couverte d'un plafond bordé de stalactites et percé de racines d'arbres. Le sol sur le périmètre extérieur du Bosquet Englouti sous le plafond est parsemé de stalagmites.

La distance entre le sommet de la fosse et le sol de la caverne est de 75 mètres. Les barbares Uthgardt ont nouée une longue corde à une souche d'arbre et l'ont laissée se balancer dans la caverne. Les barbares utilisent cette corde (et d'autres comme celle-ci) pour monter et descendre du Puit de Beorunna, et les personnages peuvent grimper sur la corde (aucun test de capacité n'est requis). Dans le coin nord-est, entourant un feu de camp, se trouvent trois tentes simples habitées par des membres de la tribu du Lion Noir (voir « Suggestion de Rencontre »).

Ancienne Relique

L'autel est un bloc de pierre éclaboussé de sang, de 3 mètres de long sur 1.8 mètre de large sur 1 mètre de haut, pesant plusieurs tonnes. Une créature aussi grande et forte qu'un géant des pierres peut le déplacer, de même que plusieurs petites ou moyennes créatures si au moins cinq d'entre elles réussissent un test de Force DD 20 (Athlétisme). L'autel peut aussi être brisé en deux pour accéder à ce qu'il y a en dessous ; il a une CA de 17, 100 points de vie, un seuil de dégâts de 10, et l'immunité contre le poison et les dommages psychiques. Sous l'autel se trouve une niche grossièrement creusée contenant les restes squelettiques d'un demi-ogre et une relique de géant : une corne fossilisée faite à partir de la défense d'un mammouth et gravée d'images de géants luttant contre des dragons. La corne fissurée pèse 113 kilos et a perdu ses pouvoirs magiques, mais elle vaut quand même 750 po.

Suggestion de Rencontre

Dix membres de la tribu du Lion Noir (hommes et femmes Uthgardt, CM) gardent la caverne. Ils comprennent trois **berserks**, six **guerriers tribaux** et un **chaman Uthgardt** (voir annexe C). Les berserks et trois des guerriers tribaux sont regroupés autour du feu de camp dans le coin nord-est et sont visibles à la lueur du feu. Les guerriers restants dorment dans leurs tentes. Le chaman dort sous une couverture de neige dans le Bosquet Englouti et peut être repéré par n'importe quel personnage ayant un score de perception passive de 20 ou plus. Le chaman et les guerriers

se réveillent au son de toute forte perturbation. Tous les membres de la tribu sont hostiles envers les intrus.

Une **manticore** a aussi élu domicile dans la caverne. Ayant formé une alliance ténue avec la tribu du Lion Noir, elle se trouve dans le coin ouest de la pièce, sur une côte rocheuse à côté de la source. La rive est parsemée d'ossements d'humanoïdes et d'animaux - les restes des victimes de la manticore. La manticore rejoint toute bataille qui se déroule dans la caverne, avide d'avoir sa juste portion de viande.

Route Noire

Il y a longtemps, les Zhentarim ont construit cette route commerciale pour relier leurs établissements ancrés dans l'est avec leurs entreprises lucratives le long de la Côte des Epées. Pendant un certain temps elle a été perdue par les Zhentarim quand les Nétherisses ont réapparu et ont repris Anauroch, mais avec la deuxième chute des Nétherisses et le retour magique du désert, les Zhentarim ont pu reprendre la route.

La Route Noire s'étend à l'est du village de Parnast à travers les terres sablonneuses d'Anauroch sur des centaines de kilomètres. Les caravanes du Réseau Noir empruntant la route sont fortement gardées à cause des bandits du désert.

Route du Gué Noir

Cette route commerciale s'étend de Luskan à Mirabar. La route porte le nom d'un gué peu fréquenté qui traverse la Rivière Mirar et permet aux voyageurs d'éviter Luskan s'ils le souhaitent. Les maîtres de Caravanes ont beaucoup d'autres noms pour la route, aucun d'entre eux n'étant flatteur : Le Chemin d'Auril, la route Stygian, La Route des Doigts gelés, et la Voie du Yeti Mort, pour n'en nommer que quelques-uns. Là où la route enjambe la Rivière du Corbeau Noir, au sud du Rocher du Corbeau, se dresse un pont de pierre avec des statues brisées de chevaux d'élevage à chaque extrémité.

Bryn Shander

Bryn Shander est la plus grande des Dix-Cités permanentes au Valbise collectivement connues sous le nom de Dix-Cités. Voir le chapitre 2 pour plus d'informations sur cet endroit, et la section « Valbise » dans ce chapitre pour plus d'informations sur les autres cités de Dix-Cités.

Suggestion de Rencontre

Si l'aventure n'a pas commencé dans Bryn Shander, vous pouvez lancer la rencontre « Attaque à Bryn Shander » (voir chapitre 2) à n'importe quel moment où les personnages visitent la ville.

Route du Cairn

La Route de Cairn est un sentier usagé pour chariots qui traverse la Vallée de Dessarin entre le village de Rougemélèze et le comptoir commercial de l'Auberge de la Barge.

Appel des Cornes

L'Appel des Cornes n'était rien de plus qu'une auberge au bord du chemin jusqu'à il y a quelques années, quand Tamarin Zoar (**noble** humaine Tethyrienne, N) a acheté l'établissement et a pris sa retraite ici. Utilisant sa richesse et son influence durement acquises, elle a attiré des colons dans la région, donnant naissance à un petit village dont les citoyens payent des « dîmes » mensuelles pour la protection de Tamalin. Toujours alerte à soixante ans, Tamalin est « la loi » dans l'Appel des Cornes, une ironie qui ne cesse jamais de l'amuser. Elle emploie neuf députés (hommes et femmes **vétérans** de diverses races, N) qui vivent dans le village proprement dit pour l'aider à maintenir la paix. Tamalin offre aussi gratuitement des chambres et des repas aux aventuriers qui aident à résoudre les problèmes locaux. Compte tenu de la proximité du village avec les Landes Eternelles, peu de villageois ont des raisons de se plaindre du racket pour la protection de Tamalin. Elle les garde à l'abri des orcs, des trolls et autres monstres, et c'est suffisant pour eux.

L'Appel des Cornes se trouve à la jonction entre la Passe de Jundar et la Voie des Landes Eternelles. L'intersection est marquée par un cairn de crânes orcs recouverts de lichen qui commémore le massacre d'une horde il y a longtemps. Le village proprement dit est constitué de rangées de petites maisons en rondins avec des toits en bardeaux d'écorce. L'Auberge de l'Appel des Cornes, une grande bâtisse en pierre avec des écuries attenantes, se dresse au sommet d'une crête qui surplombe l'intersection, entourée de grands arbres anciens. La cave de l'auberge contient une collection impressionnante de bières et de vins, ainsi qu'un tunnel secret qui mène à une sortie cachée dans la colline.

Suggestion de Rencontre

Alors que les géants du feu parcourent les Landes Eternelles à la recherche de fragments du Vonindod, les trolls originaires de la région fuient pour éviter d'être asservis par les géants. Si les personnages restent à l'Auberge de l'Appel des Cornes pour une nuit, ils sont réveillés de même que Tamalin aux petites heures du jour par un étrange cambriolage. Deux trolls tentent de pénétrer dans l'écurie de l'auberge pour se régaler des chevaux à l'intérieur. Les trolls ont faim et se battent jusqu'à la mort. Une fois que les trolls sont tués, Tamalin révèle aux personnages que les attaques de trolls sont de plus en plus fréquentes, et elle offre de donner aux aventuriers une lettre de recommandation (voir la section « Marques de Prestige » du chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon*) s'ils en trouvent la cause première. Tamalin leur dit que sa lettre peut leur faire gagner un ami puissant à Éternelbocage s'ils la montrent à l'aubergiste demi-orc à la maison de Danivarr (voir la section « Éternelbocage »), ou à un membre de la Main de Yartar (la guilde des voleurs de Yartar) en échange d'une faveur spéciale.

Si les personnages se lancent dans la quête de Tamalin et passent au moins deux nuits dans les Landes Eternelles, ils voient un **géant du feu** qui frappe un **troll** peu de temps avant le troisième jour. Le géant du feu, Zaastrid, porte une *baguette du Vonindod* (voir annexe B). Zaastrid a faim et est contrariée que son troll asservi n'ait rien trouvé à manger. Les personnages peuvent choisir de garder leurs distances et d'éviter le conflit, ou ils peuvent s'engager dans un combat contre le géant du feu vorace et son troll. Zaastrid et le troll se battent jusqu'à la mort. Si les personnages retournent à l'Appel des Cornes et rapportent qu'ils ont vu un géant du feu à Tamalin, elle est satisfaite et leur donne sa lettre.

Relais de Carnath

Ce village fortifié servait d'hôtellerie sur la Grande Route entre Eauprofonde et Padhiver à l'époque où le commerce entre les deux villes prospérait. Il est tombé en désuétude lorsque ce commerce s'est arrêté après l'éruption du Mont Brulant (voir la section « Padhiver »). Maintenant que Padhiver s'est rétabli et que le commerce a repris, la route a été reconstruite et le relais a été réparé et utilisé comme magasin d'approvisionnement et parc à chariots. Il se trouve sur le côté ouest de la route, à deux pas du bord du Marais des Morts. Le brouillard qui dérive du marais engloutit le relais la nuit et s'attarde jusque dans l'après-midi suivant. Les bruits du marais, du coassement des grenouilles et insectes bourdonnants, ne sont que légèrement atténués par les murs et les portes du relais routier.

Le surintendant du Relais de Carnath est un demi-orc brusque mais bien éduqué nommé Bog Luck (**vétéran** demi-orc mâle). Habitué à faire des affaires avec des commerçants louches et de la contrebande, il n'ennuie pas ses clients avec trop de questions. Il prend simplement leur argent tout en leur assurant que les portes et les murs du relais routier sont suffisamment solides pour contenir toute menace. Bog Luck emploie quatre garçons d'écurie et un cuisinier nommé Gristle Pete (homme Tethyrien **roturier**, N), mais il ne les paie pas beaucoup.

Le Relais de Carnath figure en bonne place dans *Le Trésor de la Reine Dragon*. Cette aventure comprend également une carte du relais routier. Des bandits et des monstres se cachent près de la route au nord et au sud du relais routier.

Citadelle Adbar

La Citadelle Adbar se dresse dans le froid glacial des Montagnes de Glace depuis presque dix-huit siècles, imprenable et provocante. La forteresse, creusée dans un flanc de montagne, se compose de deux grandes tours entourées de pointes pour empêcher les grandes créatures volantes d'atterrir et d'attaquer directement les structures. La grande cheminée de la fonderie centrale de la citadelle se dresse entre les tours, crachant de la fumée comme un volcan sur le point d'éclater. Tout au long de la citadelle se trouvent une multitude de plates-formes, créneaux et meurtrières où les défenseurs peuvent tirer à l'arbalète sur les attaquants insensés. Un grand pont-levis bloque l'accès à l'enclave des nains, hormis pour les patrouilles et les invités d'honneur. Des pièges habilement cachés attendent ceux qui prennent d'assaut les halls sans y être invités, et sous la citadelle se trouve un vaste réseau de tunnels et de cavernes conçus pour désorienter les envahisseurs potentiels. Si les défenses d'Adbar s'avéraient insuffisantes, les nains ont créé un tunnel d'évacuation secret qui s'étend sur des centaines de kilomètres, relié aux passages situés sous la Citadelle Felbarr à l'ouest. La garnison d'Adbar offre une récompense de 10 po pour chaque tête d'orc apportée aux portes de la ville, ou 100 po pour chaque tête de géant.

La population de Citadelle Adbar a été sévèrement appauvrie par la guerre des Marches d'Argent, qui a éloigné nombre des plus grands guerriers d'Adbar, y compris son roi de longue date, Harbromm. Le roi Harbromm mena ses chevaliers au combat contre les hordes orcs envahissant les Marches et mourut sur le champ de bataille. Les fils jumeaux de Harbromm, Bromm et Harnoth, ont hérité du trône et, comme leur père, ont quitté la Citadelle Adbar pour rejoindre la guerre. Bromm périt plus tard, laissant la

couronne à Harnoth. Harnoth et ses partisans ont livré de nombreuses batailles pendant la guerre, mais le nouveau roi a pris de mauvaises décisions qui ont réduit les anciens grands Chevaliers du Bouclier de Mithral à une poignée de membres. Heureusement pour Harnoth, l'armée de défense de la Garde de Fer – Armée défendant la Citadelle Adbar - reste forte.

Ce qui n'est pas généralement connu, c'est que Harnoth aussi a été tué par des orcs vers la fin de la guerre. Pour empêcher la tourmente politique à la Citadelle Abdar, les anciens des clans nains d'Adbar ont embauché un **doppelganger** pour incarner le roi Harnoth. Le vrai pouvoir de la citadelle Adbar repose désormais sur les anciens du clan, qui se rencontrent en secret et disent à leur « roi » ce qu'il doit faire et dire avant chacune de ses apparitions publiques. Le doppelganger est tellement enchanté par son rôle qu'il s'emballe parfois et prend des décisions que les anciens n'ont pas approuvées, un comportement qui préoccupe de plus en plus certains d'entre eux.

Suggestion de Rencontre

Les aventuriers sont les bienvenus à la Citadelle Adbar, et la nouvelle de leur arrivée est rapidement portée à l'attention du roi-doppelganger. Après avoir rencontré les anciens du clan, « Harnoth » demande une audience privée avec les aventuriers dans sa salle du trône. En présence de trois anciens (**nobles** nains d'écu males armés de marteaux de guerre au lieu de rapières, LB) et de quatre **gardes** du corps (gardes nains d'écu mâles et femelles armés de marteaux de guerre au lieu de lances, LB), le roi demande aux personnages d'attaquer Mâchefer, une forge des géants du feu dans les montagnes au nord-ouest. Des patrouilles de nains ont vu des géants du feu transporter de gros fragments d'adamantium jusqu'à la forge souterraine qui, jusqu'à récemment, était abandonnée. « Harnoth » veut que les aventuriers découvrent ce que les géants font et les contrecarrent si possible.

« Harnoth » promet que si les personnages acceptent d'explorer Mâchefer et reviennent avec la preuve de la réussite de leur mission, comme la tête de Duke Zalto ou un groupe de prisonniers nains libérés, il récompensera chaque personnage avec un objet magique rare de son choix. Il se procure les objets désirés pendant que les personnages partent accomplir leur quête. Si les personnages ont déjà libéré Mâchefer, le roi exprime sa surprise et sa gratitude et les invite à se reposer à Adbar pendant qu'il se procure leurs récompenses. Pour plus d'informations sur Mâchefer, voir le chapitre 8, « Forge des Géants du Feu ».

Alors que le roi-doppelganger tente de persuader les aventuriers d'entreprendre sa quête, ou à la suite de leur incursion à Mâchefer, sept **guerriers yakfolk** (voir annexe C) pénètrent dans la salle du trône pour tuer le roi et les aventuriers. Les yakfolk ont utilisé leur pouvoir de *fantôme du vent* pour posséder six **chevaliers** du Bouclier de Mithral. Ces individus utilisent les statistiques de **chevalier**, avec les changements suivants :

- Les chevaliers sont des nains d'écu loyal bon qui parlent le Commun et le Nain. Lorsqu'ils sont possédés par les yakfolk, leur alignement est un loyal mauvais et ils parlent aussi Yikaria (la langue des yakfolks).
- Chaque chevalier porte un bouclier et a une CA de 20.
- Chaque chevalier utilise un marteau de guerre (au lieu d'une épée à deux mains) qui inflige 7 (1d8 + 3) dégâts contondants sur un coup, ou 8 (1d10 + 3) dégâts contondants s'il est utilisé avec deux mains.
- Chaque chevalier a une vitesse de déplacement de 7.5 mètres et une vision dans le noir jusqu'à une distance de 18 mètres.
- Chaque chevalier a l'avantage aux jets de sauvegarde contre le poison et de résistance aux dégâts du poison.

Le roi, curieusement, semble réticent à entrer dans la mêlée. « Harnoth » ordonne aux chevaliers déloyaux de se retirer, mais ils ignorent ses commandements. Alors que le combat éclate, les anciens se retirent de la salle d'audience pour invoquer des renforts, qui arrivent après la bataille. Pendant que les personnages combattent les chevaliers, les gardes du corps du roi entourent et protègent leur seigneur. Ils se joignent à la mêlée seulement si les personnages sont au bord de la défaite.

Si les aventuriers vainquent les nains possédés, « Harnoth » les invite à rester à la Citadelle Adbar pendant quelques jours pendant qu'il prépare des récompenses appropriées. Il demande aux bijoutiers de fabriquer des médailles en Mithral (une par personnage) en forme de boucliers, et il rédige également une lettre de recommandation signée et l'offre au groupe. Le porteur de la lettre obtient l'avantage sur les tests de charisme faits pour influencer les nains d'écus dans tout le Nord. Pour plus d'informations sur les médailles et les lettres de recommandation, voir la section « Marques de prestige » au chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon*.

Citadelle de Felbar

Cette formidable ville-forteresse naine se trouve sous les Montagnes de Rauvin. Pour entrer dans la ville, il faut traverser une route surélevée, avec des falaises de 30 mètres de haut des deux côtés, et passer à travers deux énormes portes appelées le marteau et l'enclume. Deux

grands parapets avec des créneaux dentelés appelés Vigie Nord et Vigie Sud se trouvent à l'extérieur de ces portes sur les flancs des montagnes avoisinantes, prêts à faire pleuvoir des pierres de balistes et de catapultes sur les envahisseurs potentiels. La route se termine à Porterune, l'entrée principale de la ville souterraine. Profondément sous les montagnes il y a des tunnels reliant la citadelle aux Mines de Felbarr, à l'Outreterre et aux lointains bastions nains de Castelmithral et de la Citadelle Adbar.

La Citadelle Felbarr est tombée aux mains des orcs deux fois au cours de sa longue histoire, pour ensuite être récupérée et reconstruite par les nains à chaque fois. Le grand roi-héros de Felbarr, Emerus Guerrecouronne, qui a redonné à Felbarr sa gloire d'antan pendant la Guerre des Marches d'Argent, est mort peu de temps après la guerre en aidant ses compagnons nains à récupérer la ville perdue de Gauntlgrym. Depuis la mort d'Emerus, la direction des nains de Felbarr a été confiée aux parents éloignés d'Emerus, le roi Morinn et la reine Tithmel. Les deux monarques gouvernent sagement comme égaux.

Suggestion de Rencontre

Le roi et la reine ont reçu des rapports inquiétants d'observations de géants du feu dans les collines au nord-ouest. Ils craignent que les géants ne soient en train de rallumer l'ancienne forge souterraine connue sous le nom de Mâchefer. Si les aventuriers visitent la Citadelle Felbarr, les souverains apprennent leur arrivée et les convoquent à leur salle du trône pour une audience. Le roi Morinn et la reine Tithmel racontent aux personnages leurs soupçons concernant Mâchefer et leur demandent d'enquêter. En retour, ils proposent de construire aux héros une tour fortifiée. Elle sera érigée sur un grand domaine dans les Marches d'Argent (endroit exact à déterminer par vous). La construction de la tour prend cent jours, et les souverains nains jurent de couvrir les coûts de construction. Pour gagner cette récompense, les personnages doivent aller à Mâchefer et retourner à Felbarr avec la preuve que les géants du feu ne sont plus une menace. (La tête de Duke Zalto ou la parole des prisonniers nains libérés fera l'affaire).

Si les personnages s'occupent du duc Zalto (voir le chapitre 8, « Forge des Géants du Feu »), le roi Morinn et la reine Tithmel honorent leur promesse de construire une tour fortifiée. En plus de cela, ils offrent de fournir une garnison de dix nains Felbarriens à la loyauté sans faille. Utilisez les statistiques du **garde**, avec les modifications suivantes :

- Les nains d'écu sont d'alignement loyal bon.
- Ils ont une vitesse de déplacement de 7.5 mètres.
- Ils ont la vision dans le noir sur une distance de 18 mètres.
- Ils ont l'avantage aux jets de sauvegarde contre le poison et la résistance aux dégâts du poison.
- Ils parlent Commun et Nain.

Bois Froid

Voir la section « Bois Scintillant »

Crags

Les collines au sud de Mirabar sont parsemées de mines abandonnées qui sont devenues infestées de gobelins, de hobgobelins et de gobelours. Les barbares Uthgardt sont connus pour rôder dans les Crags, chassant le gibier sauvage et s'en prenant parfois aux caravanes qui parcourent la Longue Route.

Gué de la Dague

Construit sur une colline dans la plaine inondable de la Rivière Delimbiyr, la ville fortifiée de Gué de la Dague est dominée par un donjon de trois étages appartenant à sa duchesse, Morwen Deladague. Du haut des murs de Gué de la Dague, des dizaines de fermes et une de hameaux dispersés sont visibles, tous sous la protection de la duchesse et de l'Alliance des Seigneurs.

Sans que cela soit su des citoyens de Gué de la Dague, un **succube** nommé Pencheska a usurpé l'identité de Morwen et gouverne maintenant à sa place. Le succube a emprisonné la vraie duchesse dans le Fort de Cromm, un donjon au bord du Marécage du Lézard (voir la section « Marécage du lézard » pour plus de détails). Pencheska utilise sa position pour infiltrer l'Alliance des Seigneurs. Elle domine Gué de la Dague comme Dame Morwen l'a fait, sévèrement mais équitablement, et évite d'éveiller les soupçons.

Récemment, des géants des collines situées au sud des Collines Forlorn ont commencé à empiéter sur les terres agricoles et les domaines nobles autour de Gué de la Dague. Le succube, espérant paraître bienveillant, prépare la ville pour accueillir les fermiers à la recherche d'un sanctuaire, et les murs extérieurs de la ville sont hérissés de guetteurs. La « duchesse » a également augmenté les impôts pour payer des mercenaires Zhentarim pour patrouiller sur les terres au nord de Gué de la Dague. Pencheska a forgé une alliance prometteuse avec le Réseau Noir, et son premier contact Zhentarim dans la ville est un halfelin, une fouine charnue se nommant

Nelkin Danniker (**espion** halfelin pied-léger mâle, N), connu par ses associés comme l'escargot à cause de sa façon lente et délibérée de parler. L'escargot se détend à la Taverne et Auberge la Rivière Brillante, surveillé par 1d6 **malfrats** (hommes et femmes humains de diverses origines ethniques, N) se faisant passer pour de quelconques clients.

Une autre taverne populaire de la ville, la Vache Heureuse, est gérée par Koggin et Lily Fromage-à- pate-dure (Roturiers Halfelin robuste mâle et femelle, LB). Koggin exploite également une entreprise de prêt d'argent à la taverne et emploie plusieurs autres membres de la famille pour l'aider à gérer les deux entreprises, y compris trois frères et trois sœurs, une douzaine de nièces et de neveux, et plusieurs relations lointaines. L'un des habitués de la Vache Heureuse est une femme demi-elfe nommée Zira, qui est en fait un dragon de bronze adulte nommé Zirazylym sous forme polymorphe. Zira apprécie la famille Fromage-à-pate- dure et ne se mêle pas de leurs affaires. Elle évite tout contact avec les personnages à moins que des événements impliquant le Réseau Noir ne les rapprochent (voir la section « La quête de Shalvus Martholio » au chapitre 2).

Suggestion de Rencontre

Si les aventuriers traînent en ville ou rendent visite à la Vache Heureuse, l'Escargot entend parler d'eux et envoie un de ses malfrats pour demander un entretien. L'escargot est heureux de rencontrer les personnages dans un lieu public ou privé, selon leur préférence. Il ouvre la réunion en mettant son offre sur la table. Si tous les membres du groupe signent un accord écrit stipulant qu'ils n'interféreront pas dans les opérations du Réseau Noir à Gué de la Dague ou n'accepteront aucune quête ou commission spéciale de la duchesse Morwen Guédeladague, Nelkin leur offre les avantages suivants :

- Chambre et pension gratuites à la Taverne et Auberge la Rivière Brillante, payées par les Zhentarim
- Un cheval ou un poney pour chaque membre du groupe, avec les frais d'écuries à Gué de la Dague payés par les Zhentarim
- Propriété d'une tour fortifiée en « bon état » qui surplombe la Rivière Delimbiyr à l'ouest d'Orlbar (récemment abandonnée par les Zhentarim après une attaque de géants des pierres)

Si l'Escargot ne parvient pas à faire accepter la totalité des termes par le groupe, il finit poliment la réunion, mais par la suite il suit de près leurs activités en ville sans rien faire pour les contrarier. Il informe cependant la duchesse que les aventuriers sont en ville et lui recommande de les éviter. En raison de son arrangement avec le Zhentarim et sa peur d'être exposée, le succube se présentant comme la duchesse Morwen s'éloigne des aventuriers et leur refuse une audience.

Si les personnages vont voir la tour fortifiée à l'ouest d'Orlbar, ils y trouvent six géants des pierres qui la démontent pierre par pierre. Si les personnages tuent trois géants ou plus, les autres fuient vers l'est le long de la Rivière Loagrann jusqu'à leur repaire dans la Crevasse de la Pierre-morte (voir le chapitre 6, « Canyon des géants des pierres »). Réparer les dommages à la tour coûte 1000 po et prend 10 jours.

Col de l'Aube

Ce tronçon de route est le seul itinéraire adapté aux chariots à travers les Montagnes des Pics Gris. A l'aube, le soleil levant brille à travers la passe, d'où son nom.

A mi-chemin entre Llorkh et Parnast, juste à l'est des montagnes, les Zhentarim ont construit un poste de garde sur la route, avec des falaises des deux côtés. Deux lourdes herses de fer descendent pour piéger les voyageurs, de sorte qu'une garnison bien armée de vingt **vétérans** Zhentarim (hommes et femmes de différentes ethnies, N) peut leur extorc de l'argent. Ceux qui payent le prix de 1 po par tête (y compris les têtes de chevaux, de poneys et de mules) peuvent poursuivre leur route. Ceux qui ne peuvent pas payer le péage ou refusent de le faire doivent faire demi-tour. Les personnages qui peuvent prouver qu'ils sont membres du Réseau Noir sont autorisés à passer sans qu'on ne leur pose aucune question, ainsi que tous ses compagnons de voyage. S'ils discutent avec d'autres membres du Réseau Noir, les gardes rapportent avoir vu des géants des pierres les espionner à distance, mais jusqu'à présent, le poste de garde n'a pas été attaqué.

Neigesmortes

Les Montagnes Nétheres jettent des ombres froides sur la ville de Neigesmortes, nichée au milieu de deux contreforts. Les moutons paissent sur les pentes inférieures, gardés par des bergers équipés d'arbalètes légères pendant qu'ils grignotent l'herbe grossière qui pousse entre les affleurements rocheux. Au-delà des champs de pâturage, la terre s'élève jusqu'à des rochers couverts de sapins épars, puis jusqu'aux montagnes couvertes de brume et de neige qui semblent atteindre le ciel.

La caractéristique principale de Neigesmortes est l'Hospice de Marthammor, une abbaye fortifiée au milieu de la ville. Autour d'elle se trouvent plusieurs bâtiments à ossature en bois qui composent la ville, le tout ceint par une muraille qui s'effrite et qui a désespérément besoin d'être réparé. Les roses d'hiver le long de la muraille s'épanouissent tout au long de l'année. Juste à l'intérieur de la muraille, surplombant la route qui mène à la ville, se trouve une tour de guet en pierre. Une bannière vole de sa tourelle supérieure, représentant le lever de soleil d'or de Lathandre. Une douzaine de fidèles du Seigneur de l'Aube (**prêtres** et **acolytes** mâles et femelles de diverses races, LB) occupent la tour de guet.

L'abbaye est une forteresse naine dédiée à Marthammor Duin, le dieu nain des vagabonds. La vénérable dirigeante de l'abbaye, Kerrilla Gemstar (**prêtresse** de Marthammor Duin, nain d'écu, NB), supervise une équipe de roturiers qui a fait le vœu de servir. L'abbaye offre une assistance à toute personne dans le besoin, tandis que les prêtres de la tour de garde se consacrent à la protection de la ville et à assurer le bien- être de ses habitants.

La famille noble Glacelance a eu beaucoup d'influence dans Neigesmortes pendant de nombreuses générations, jusqu'à ce que Seigneur Delvon Glacelance ne soit tué dans la guerre des Marches d'Argent. Il n'a laissé aucun héritier, et le domaine familial est depuis fermé. Les timides tentatives de localiser d'autres membres de la famille Glacelance se sont révélées infructueuses. La ville a survécu pendant plusieurs saisons sans gouverneur - personne en ville ne veut le pouvoir ou le fardeau.

Les visiteurs qui préfèrent ne pas supporter la nourriture fade et les courants d'air des salles de l'Hospice peuvent trouver dans la ville une taverne confortable, le Blason, et une auberge décente, la Rose et le Marteau.

Route Delimbyr

Aussi appelé le Sentier Brillant, la Route Delimbiyr est une route commerciale qui suit la rive nord de la Rivière Delimbiyr. Les réfugiés terrifiés qui se dirigent vers l'ouest le long de la route avertissent les aventuriers qu'il y a des géants des pierres déchainés à l'est. Ils clament que les géants ont détruit des propriétés et des colonies à travers le Val Gris, et qu'Eauforte est condamnée à tomber elle aussi.

Vallée de Delimbyr

La Vallée de Delimbiyr est une vallée qui semble sans fin à travers laquelle coule la Rivière Delimbiyr. Elle commence aux contreforts des Montagnes Nétheres et s'étend au sud-ouest sur des centaines de kilomètres vers la mer. La partie la moins peuplée de la vallée se trouve entre la Haute-Forêt et les Montagnes des Pic Gris. Au fur et à mesure que la vallée s'étend au sud de la grande forêt, de plus en plus de colonies commencent à apparaitre le long de la rivière. La plus grande colonie le long de la vallée est Gué de la Dague, près de la côte, mais ce n'est qu'une ville. Grâce à son accès facile à l'eau et à ses nombreuses ressources, la Vallée de Delimbiyr semble attirante pour des colons, mais les ressources de la vallée attirent également des monstres des forêts, des collines et des montagnes avoisinantes.

Collines de Dessarin

Les collines escarpées et accidentées au sud de Yartar sont un havre de paix pour les orcs, les ogres, les géants des collines, les manticores et les barbares Uthgardt. Partout dans les Collines de Dessarin, on trouve de vieilles ruines naines, des tours délabrées, des mines perdues et des pavillons de chasse abandonnés, tous pouvant contenir des monstres et autres périls.

Route de Dessarin

La « Route » de Dessarin n'est rien de plus qu'un sentier de chariots glorifié qui serpente à travers la vallée orientale de Dessarin, reliant la colonie rurale de Beliard à la Route de Fer près de Guédragron.

Vallée de Dessarin

Les basses terres de chaque côté de la Rivière Dessarin constituent la Vallée de Dessarin, une vaste étendue de terres fertiles s'étendant du nord d'Eauprofonde aux Collines Surbrin. La Longue Route embrasse la frontière ouest de la vallée, qui est ourlée à l'est par la Haute-Forêt et les Collines de Forlorn. La vallée est parsemée de colonies, de fermes et de propriétés isolées, mais la plupart d'entre elles sont inhabitées. La principale route commerciale de la vallée est la rivière elle-même.

Bois Druar

Voir la section « Bois Scintillant »



Éternelbocage

Située sur les rives de la Rivière Rauvin, Éternelbocage est l'une des communautés marchandes les plus actives du Nord. Une muraille en pierre épaisse entoure la ville, percée en cinq endroits par des portes.

Comme les rayons d'une roue, de larges avenues droites partent de chaque porte jusqu'au Marché de la Cloche (bell) au centre de la ville. Les rues sont propres et assez larges pour accueillir de grands chariots de caravane. Les soldats de l'armée de la ville montrent qu'ils patrouillent sur les murailles, pour rassurer les citoyens et les visiteurs ainsi que pour décourager les assaillants. Les bâtiments d'Éternelbocage sont majestueux et bien entretenus, avec des toits en pente raide et de grands pics qui arborent des bannières colorées. Deux ponts enjambent la rivière, qui a des parcs et des arbres le long de ses rives.

Jusqu'à tout récemment, Éternelbocage était membre de l'Alliance des Seigneurs. Les cinq dirigeants qui composent actuellement le Conseil des Anciens de la ville ont voté à trois contre deux en faveur de la séparation et, dans une démonstration symbolique de soutien à Sundabar (voir la section « Sundabar »), ont condamné l'alliance pour son échec à venir à aide en Sundabar lors de la guerre des Marches d'Argent. La décision a été présentée comme une opportunité pour Éternelbocage de tracer sa propre voie, mais des citoyens plus cultivés croient que le vote a été orchestré par la famille Zoar, un groupe de nobles influents qui ont déménagé d'Eauprofonde à Éternelbocage il y a plus d'un siècle suite à une disgrâce. Les Zoars ont acquis une influence politique considérable à Éternelbocage, dans la mesure où ils ont maintenant un représentant au Conseil des Anciens.

La salle des anciens est l'endroit où le conseil se réunit pour discuter de questions touchant la ville.
Seuls les conseillers savent qui a voté quoi concernant la décision de quitter l'Alliance des Seigneurs. Les membres du Conseil des anciens sont les suivants :

- Le Haut Capitaine Horix Zoar (**noble** humain Tethyrien, LN), commandant de l'armée d'Éternelbocage et un moulin à parole.
- Le Haut Magicien Vaeril Rhuidhen (mâle elfe **archimage**, NB), une voix calme de modération et de raison qui maintient la paix entre les membres les plus

hargneux du Conseil (et qui auparavant était agent de liaison avec l'Alliance des Seigneurs).
- Le Gardien des Ponts, Kythora Shen (**vétéran**, humaine Shou, LN), une soldate à la retraite et une bureaucrate qualifiée chargée de superviser la surveillance de la ville et la conduite du commerce dans la ville.
- Le Maître des Guildes, Boldor Steelshield (**noble** mâle nain d'écu, N), représentant les marchands d'Éternelbocage, qui est sujet à l'hyperbole et dont il se murmure qu'il accepte des pots-de-vin.
- Le Président de la Ville, un citoyen élu tous les sept ans pour représenter le peuple dans la ville ; actuellement le poste est tenu par Vatrice Stormwright (**roturier**, Humaine Illuskienne, CB), une femme facilement troublée qui possède une entreprise de ramonage à la réussite modeste dans la ville.

L'édifice le plus important d'Éternelbocage est la Tour de Lunereflet, un donjon de pierre noire qui sert de bastion aux Ménestrels dans le Nord. Il s'élève de l'une des plus hautes collines de la ville et se compose de quatre tours étroites et cylindriques réunies, entourées d'un fossé asséché qui peut être rapidement inondé par un système de citernes et de pompes. Au sommet du toit il y a une tourelle ouverte, où se dresse un miroir de signalisation en forme de croissant de lune.

À tout moment, cinq à quinze Ménestrels sont assignés à résidence, assistés par un personnel loyal et une garnison privée de vingt **vétérans**. La Seigneurie de la Lune Daviana Yalrannis (**chevalière** humaine Téthyrienne, CB) est le maître de la tour, chargé de sa défense et de son entretien. Un puissant magicien Ménestrel nommé Krowen Valherse (**Archimage** humain Turami avec une robe d'objets pratiques et un bâton de feu, CB) réside également dans la tour, avec des dizaines de **tressym** domestiqués (voir l'annexe C) et une poignée d'apprentis mages. En dehors de leur capacité à voler, les tressym se comportent comme des chats domestiques. Si un ou plusieurs personnages manifestent un intérêt pour les tressym, Krowen propose de lui en léguer un (mais pas plus d'un). Le tressym se lie au personnage pour gagner sa confiance, ce qui nécessite un signe d'affection évident accompagné d'un test réussi de Charisme DD 17. Un personnage avec une maîtrise dans la compétence de dressage obtient un avantage sur le test. Le tressym lié obéit aux ordres de ce personnage et à personne d'autre.

Près du sommet de la Tour de Lunereflet une salle circulaire sans fenêtre contient un cercle de téléportation permanent que les hauts gradés utilisent pour entrer et sortir de la tour sans être vus (voir la section « Cercles intérieurs » à la fin de ce chapitre).

La ville possède de nombreux temples, dont les plus importants sont dédiés à Helm, Mailikki et Corellon Larethian. Éternelbocage a aussi beaucoup de bonnes adresses pour manger et se reposer, la plus ancienne et la plus grande étant la Maison de Danivarr. Autrefois demeure de nobles, cette auberge vermoulue est le lieu de prédilection des aventuriers. La famille Zoar a racheté l'établissement il y a quelques années, mais laisse la gestion de la Maison de Danivarr à un demi-orc borgne nommé Dral Thelev (mâle demi-roturier, LB). Les Ménestrels et les Zhentarim gardent un œil sur cet endroit.

Développement

Si les personnages reçoivent une lettre de recommandation de Tamarin Zoar (voir la section « l'Appel des Cornes ») et qu'ils la montrent à Dral Thelev, le demi-orc leur dit que la famille Zoar a du pouvoir dans la ville et que les personnages peuvent donner la lettre de recommandation à Dral en échange d'une faveur des Zoars (voir la section « Marques de prestige » au chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon*).

Quand les personnages décident de faire appel à cette faveur, Dral contacte ses employeurs, et le Haut Capitaine Horix Zoar fait tout ce qui est en son pouvoir pour donner aux personnages ce qu'ils veulent, pourvu que cela soit en son pouvoir et ne soit pas un fardeau pour la famille Zoar. Des exemples de ce qu'il pourrait fournir incluent une réunion avec un ou plusieurs membres du Conseil des Anciens, une réunion organisée avec un représentant de l'Alliance des Seigneurs d'une autre ville, et un parchemin contenant le sort de réincarnation.

Chemin des Landes Éternelles

Le Chemin des Landes Eternelles est depuis longtemps une route commerciale vitale reliant les villages de la Vallée de Dessarin à ceux des Marches d'Argent. La section entre Triboar et Yartar est une ancienne route, relativement plate et composée de pierres serrées. À l'est de Yartar, la route devient un chemin de gravier et de terre battue qui passe un peu trop près des Landes Eternelles pour le bien-être de la plupart des marchands. Entre le Fort Olostin et Éternelbocage, le sentier traverse une zone autrefois boisée et qui est maintenant pleine de souches d'arbres. Les efforts pour transformer ce long tronçon en une route appropriée ont longtemps été contrariés par des désaccords entre les dirigeants de Yartar et d'Éternelbocage, et la sortie d'Éternelbocage de l'Alliance des seigneurs a détruit tout

espoir à ce sujet.

Landes Éternelles

Les Landes Eternelles sont une vaste zone de collines couvertes de brouillard, de tourbières froides, de crêtes rocheuses et de petits pics. Les aventuriers traversant cette étendue peuvent apercevoir ponctuellement un château en ruine ou une tour effondrée - un vestige d'un royaume révolu. Bien que la région attire de nombreux prospecteurs, aucun royaume ou aucune civilisation de l'histoire récente n'a été capable de l'apprivoiser. Des géants sauvages, des ettins, des ogres, des orcs et des trolls y habitent en grand nombre. Les colonies qui se tiennent sur le bord des Landes Eternelles font face à des menaces constantes de ces monstres et d'autres.

Lyn Armaal, le château de nuage de la Comtesse Sansuri (voir le chapitre 9, « Château des Géants des Nuages »), flotte à 1.5 kilomètre au-dessus des Landes Eternelles, La vue du château depuis le sol est éphémère car il disparaît derrière un ciel couvert.

L'œil du Père-de-Tous

Construit par des géants il y a longtemps, ce temple dédié à Annam le Père-de-tous est caché sous l'Epine Dorsale du Monde. Un col enneigé qui commence dans la Vallée de Khedrun mène au temple. Voir le chapitre 4, « Le chemin choisi », pour plus d'informations sur cet emplacement.

Terres Déchues

D'innombrables ruines parsèment cette terre accidentée et aride, où les anciennes villes se dressaient autrefois et où de grandes batailles faisaient rage. D'étranges lumières envoutantes flottent autour des ruines la nuit - les vestiges persistants des sorts antiques, disent certains.

Forêt Lointaine

Nommée ainsi en raison de son éloignement, l'étendue boisée entre Anauroch et la Vallée de Delimbiyr abrite des tribus de lutins, des dryades solitaires, des satyres irritants et des centaures territoriaux. Les Ours-hibou rôdent aussi dans la Forêt Lointaine en nombre alarmant, tandis que les profondeurs les plus sombres abritent des ettercaps épouvantables et leurs familiers araignées géantes.

Passe de la Chute

Entre le rempart le plus septentrional des Collines de Givre et l'Epine Dorsale du Monde, se trouve une haute passe froide qui relie le Bois Tapi à la Rivière Surbrin. Les tribus de barbares Uthgardt chassent à la Passe de la Chute, se heurtant occasionnellement avec d'autres Uthgardt sur ce territoire contesté.

Coupefeu

Il y a longtemps, une attaque de météores a anéanti un cratère dans la toundra gelée près de la côte de la Mer Inviolée (Trackless Sea), détruisant des tonnes de roches et exposant de riches veines de minerai de cuivre et d'argent. Dans les années qui ont suivi, les mineurs se sont installés à proximité, donnant naissance à la ville de Coupefeu. Les mineurs travaillent pour un consortium de trois compagnies marchandes alliées : la Maison Hammaver (basée à Mirabar), le Triangle d'Argent (basée à Padhiver), et les Briseurs de Pierre (Delvers of Brokenstone - basée à Eauprofonde). La ville est constituée de maisons en pierres épaisse qui ressemblent à des igloos, leurs dômes étant conçus pour supporter le poids de la neige et pour dévier le vent froid. La plupart des maisons sont creusées dans la roche et comprennent des caves profondes chargées de provisions.

Les mineurs de Coupefeu habitent ici toute l'année. Des rampes creusées dans les falaises mènent à la rive, où des quais de pierre saillent dans une baie peu profonde qui gèle à la fin de l'automne et ne dégèle pas avant le début de l'été. Coupefeu importe la plupart de ses aliments, vêtements et autres nécessités. La pêche sur glace est un passe-temps populaire parmi les enfants, mais tous les adultes aptes au travail doivent travailler dans les mines.

La ville a trois dirigeants, qui forment un triumvirat qui gère les négociations commerciales avec les représentants d'autres colonies et disperse les fournitures parmi les citadins. Chaque membre est un représentant de l'une des sociétés fondatrices de la ville. Les membres du Triumvirat servent à vie ou jusqu'à leur démission, et ils sont connus pour recevoir des pots-de-vin, récompensant les familles qui les paient en pièces de monnaie ou en minerai précieux avec des fournitures de meilleure qualité ou en plus grande quantité. Les membres actuels sont Tharkus Gromm (**Malfrat** nain d'écu mâle, NM) de la Maison Hammaver; Darva (Drakéide femelle **mage**, NB) du Triangle d'Argent ; et Zalaron Daska (**vétéran** humain Tethyrien, N) des Briseurs de Pierre.

Coupefeu abrite également une ancienne capitaine de la Cavalerie du Griffon d'Eauprofonde et un membre de l'Enclave d'Emeraude nommée Dasharra Keldabar (**vétéran**, nain d'écu féminin, LB). Elle vit au nord de la ville, dans une masure majoritairement souterraine sur une crête qui surplombe la mer. Les habitants savent que Dasharra élève des **griffons**, les entraine comme des montures et enseigne aux gens comment les monter. Les griffons sont gardés dans un abri bas et solide en bois près de chez elle. À tout moment, Dasharra a 1d4 + 6 griffons adultes et 1d4 griffons dont elle prend soin. Dasharra emploie six mercenaires Zhentarim (hommes et femmes vétérans Tethyriens, N) comme **gardes**, dont trois se tiennent à l'extérieur des enclos des griffons tandis que les autres se reposent dans un grenier étroit au-dessus des stalles des griffons.

Si un ou plusieurs personnages sont membres de l'Enclave d'Emeraude, les aventuriers peuvent facilement convaincre Dasharra de les aider à voler vers Svardborg, Lyn Armaal, ou une autre destination à quelques centaines de kilomètres de Coupefeu. Sinon, ils doivent payer pour ses services. Elle facture 250 po par personne pour la formation et 25 po supplémentaires par personne et par jour de voyage. Les personnages qui veulent être entraînés doivent prendre trois jours de leçons intenses, après quoi ils en savent assez sur la monte des griffons pour contrôler leurs montures. Chaque griffon est capable de transporter un cavalier moyen ou deux petits cavaliers (avec leur armure et leur équipement porté), et Dasharra a des selles et des rênes à une taille adaptée aux petits et moyens monteurs. Screecher, le « griffon alpha » de Dasharra, ne permet à personne à part elle de le monter. Les autres griffons de Dasharra sont entraînés à suivre Screecher partout où il va et ne peuvent pas être amenés à dévier de leur trajectoire à moins d'être magiquement charmés.

Suggestion de Rencontre

Trois jours après l'arrivée des personnages à Coupefeu, un grand drakkar de géants du givre avec des ailes blanches de dragon en guise de voiles et des défenses de mammouth attachées à sa proue émerge de l'épais brouillard qui enveloppe le littoral. Alors qu'il approche, Le grand drakkar (voir l'encadré « Svardborg : Caractéristiques générales » au chapitre 7, « Iceberg des géants du givre ») perce un sillon à travers la croûte glacée au-dessus de la baie peu profonde et s'arrête lentement. Le navire transporte vingt géants du givre.

Douze d'entre eux bondissent sur les côtés, marchant sur la glace ou pataugeant vers les docks à travers les eaux glaciales qui leur arrivent à la taille, désireux de lancer leurs raids et de piller. Les huit autres géants du givre restent à bord du navire.

Alors que les citadins se retirent dans les mines ou fuient dans la toundra aux alentours, les géants pillards se dispersent, permettant aux personnages de s'en prendre à deux ou trois à la fois. Dasharra fournit un soutien aérien, attaquant des géants à portée de son arbalète lourde alors qu'elle est montée sur son griffon. Si au moins six géants du givre tombent au combat, ceux restés sur le navire se retirent. Restés seuls, les géants du givre survivants (y compris ceux qui n'ont pas participé à l'assaut initial) se regroupent et lancent une seconde attaque 1d4 + 1 heure plus tard, cette fois sans laisser de géant en arrière.

Rochafeu



Le tumulus ancestral de la tribu de l'Elan (voir la section « Barbares Uthgardt » plus haut dans ce chapitre) est situé au milieu des Landes Eternelles au sommet d'un mont escarpé de pierres à silex perpétuellement enveloppé de brouillard. Ses anneaux, ses cairns, et l'autel du tumulus ancestral sont créés à partir des piles de roches entassées, stériles à la croissance des plantes. L'autel est une dalle rectangulaire de

pierre de 3 mètres de long, 1.8 mètres de large et 0.9 mètres de haut, ses surfaces usées rendues lisses par le temps. L'énorme bassin qui entoure le tumulus ancestral a la forme d'une silhouette de cerf bondissant, bien que cette image ne soit pas facilement visible lorsque la zone est vue depuis le sol. Les os des plus grands guerriers de la tribu de l'Elan sont enterrés sous les cairns.

Sur le terrain plus élevé de l'anneau à l'extérieur du bassin, placé aux directions cardinales de l'autel, il y a quatre menhirs de pierre grise solide que les chamans de la tribu de l'Elan utilisent pour suivre le passage du temps, le changement des saisons et le mouvement des étoiles.

Ancienne Relique

Lancer un sort de *détection de magie* sur l'autel révèle une faible aura de magie de divination provenant du dessous. La dalle pèse plusieurs tonnes et est trop grande pour être soulevée ou déplacée par une créature plus petite et plus faible qu'un géant des pierres, mais plusieurs petites ou moyennes créatures qui se déplacent simultanément peuvent déplacer la pierre si au moins cinq d'entre elles réussissent un test de force DD 20 (Athlétisme). L'autel peut être cassé en deux pour atteindre le sol en dessous ; il a une CA de 17, 100 points de vie, un seuil de dégâts de 10, et l'immunité contre le poison et les dommages psychiques.

Les premiers adeptes d'Uthgar qui fondèrent la tribu de l'Elan enterrèrent une relique de géant sous l'autel pour le consacrer : une lance en mithral de 1.5 mètres de long pesant 34 kilos. La pointe de la lance est la source de l'aura faible de magie de la divination, même si elle n'a plus les pouvoirs qu'elle avait autrefois.

Suggestion de Rencontre

La première fois que les personnages arrivent ici, les seules créatures présentes sont deux élans – un couple - qui cherchent de la mousse. Les élans observent le groupe mais ne représentent aucune menace, ils fuient s'ils sont attaqués ou s'ils détectent un ou plusieurs membres du groupe à moins de 18 mètres de l'un d'entre eux. Toute créature qui blesse ou tue un élan sur Rochafeu doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse de DD 16 ou être maudit. Tant que dure la malédiction, les membres de la tribu de l'Elan reconnaissent la créature maudite comme un ennemi haï et sont hostiles à son égard. De plus, la créature ne peut pas bénéficier d'une guérison naturelle tant que la malédiction n'a pas été retirée avec un sort de *délivrance des malédictions* ou une magie similaire.

Forêt Oubliée

La Forêt Oubliée a longtemps été le domaine des créatures fériques et des belliqueux tréants protecteurs. Ainsi, il vaut mieux l'« oublier ». Un druide immortel nommé Pheszeltan habite aux plus profonds des bois et est prêt à offrir des conseils à ceux qui ont les aptitudes pour l'atteindre.

Route de la Fourche

La Route de la Fourche est le seul chemin bien fréquenté entre Sundabar et la Citadelle Adbar. À un point communément appelé « la fourche », le chemin se divise. Une partie va vers le nord jusqu'à la Citadelle Adbar (devenant la Route d'Adbar), tandis que l'autre continue vers l'est sur un sentier peu fréquenté en direction d'Ascore.

Collines de Forlon

Une grande forêt revendiquée par les royaumes elfiques couvrait autrefois les Collines de Forlorn.
Quand les elfes sont partis, la forêt a été défrichée pour faire place à un empire nain, qui a également disparu des mémoires. La région abrite de nombreux géants des collines et ettins, tandis que les montagnes en son centre sont revendiquées par des dragons de cuivre qui ont envahi d'anciens caveaux nains et des salles du trône et ont transformé ces lieux en leurs tanières.

Collines de Givre

Eperon le plus méridional de l'Epine Dorsale du Monde, les collines de givre se combinent avec les Landes Eternelles pour former la frontière occidentale des Marches d'Argent. Castelmithral, l'un des plus puissants bastions Nains du Nord, se trouve au fond des collines du givre, tout comme les différents campements Uthgardt.

Gauntlgrym

Autrefois une grande ville et un bastion de l'empire de Delzoun, cette forteresse naine a été abandonnée pendant des siècles sous les montagnes. Récemment, une armée de nains d'écu dirigée par Bruenor Marteaudeguerre l'a récupérée, évinçant les squatters drows et les renvoyant dans l'Outreterre. Bruenor siège maintenant sur le trône de Gauntlgrym en tant que roi.

Le « cœur » de Gauntlgrym est sa forge légendaire, à l'intérieur de laquelle est emprisonné un feu primordial

connu sous le nom de Maegera l'Aube Titan. Pour plus d'informations sur Gauntlgrym et ses habitants, consultez le Guide de l'Aventurier de la Côte des Épées et l'aventure Sortir des abysses.

Suggestion de Rencontre

Les drows de la maison Xorlarrin infiltrent Gauntlgrym à travers des passages secrets dont même les nains ne sont pas conscients. Munis d'une *flasque de fer* que leur a donné le grand chef des géants du feu, le duc Zalto, ils se faufilent dans la forge, assassinent quelques gardes, piègent le feu primordial dans le flacon et tentent de fuir avec leur trophée. Si les personnages vont à Gauntlgrym avant de visiter Mâchefer (voir chapitre 8, « Forge des géants du feu »), ils peuvent tenter de contrecarrer le vol et garder le primordial hors des mains de Zalto. Dans cette rencontre, les personnages affrontent les drows qui essayent de s'échapper. La rencontre commence de l'une de ces deux façons :

- Les personnages cheminent dans un couloir à Gauntlgrym quand ils font face aux intrus drows.
- Les personnages sont avec Bruenor Marteaudeguerre lorsque les nouvelles du vol du primordial parviennent à l'oreille du roi, auquel cas les personnages sont invités à aider à trouver les responsables.

Dans les deux cas, les personnages rencontrent les drows dans une salle poussiéreuse de 6 mètres de large et de 9 mètres de hauteur bordée de statues naines de 3 mètres de haut. Supposez que les deux groupes sont séparés de 18 mètres lorsqu'ils se voient. Les elfes noirs se dirigent vers une porte secrète encastrée dans le mur derrière l'une des statues, au-delà de laquelle se trouve un tunnel de 1.5 mètre de large et de 2 mètres de haut que les drows ont l'intention d'utiliser comme voie de sortie. La porte secrète se trouve entre les deux groupes – 6 mètres du groupe drow et 12 mètres du groupe d'aventuriers au début de la rencontre - et les personnages n'en ont aucune connaissance préalable. La porte secrète est si magistralement conçue que sa détection nécessite une recherche minutieuse le long du mur et un test réussi DD 25 de Sagesse (Perception). Les drows sont déjà informés de la porte secrète, l'ayant utilisée pour se glisser dans Gauntlgrym sans être détectés.

Le chef de ce groupe exclusivement masculin est un elfe noir débauché, qui ne renonce jamais, nommé Draac Xorlarrin. Taal, son plus jeune cousin, l'accompagne. Les deux sont des **mages drow**. Leur escorte se compose de six **guerriers d'élite drow** mâles et de deux **démons des ombres** (l'un invoqué par Draac, l'autre par Taal).

Draac et Taal ont tous deux utilisé leur capacité d'invocation de démon, ainsi que tous leurs sorts de 5ème niveau. Ils savent qu'ils ne peuvent pas se permettre de se battre avec des aventuriers ou de risquer de se faire prendre. Lors de leurs premiers tours de combat, Draac et Taal lancent les sorts de tentacules noirs d'Evard. Les tentacules surgissent du sol devant les personnages, remplissant les deux carrés de 6 mètres entre eux et la porte secrète. Confiants sur le fait que les tentacules retiendront leurs ennemis, les mages drows se dirigent alors vers la porte secrète et tentent de s'échapper. Les guerriers d'élite drows et les démons des ombres suivent les mages, servant de gardes du corps personnels. Une fois à l'intérieur du tunnel secret, les mages utilisent des sorts pour obstruer le passage derrière leur groupe, espérant piéger ou ralentir leurs poursuivants.

Trésor

Draac Xorlarrin porte la flasque de fer qui contient Maegera l'Aube Titan (voir l'annexe C) piégée à l'intérieur. Il porte également un bâton surmonté de motifs en forme de toile sur le manche et une araignée en obsidienne sculptée avec de petits diamants pour les yeux au sommet (d'une valeur de 1 500 po). Le bâton est orné mais pas magique. Taal porte une bourse avec quatre gemmes de 100 po à l'intérieur, et une fine cape noire brodée avec des toiles en fil de platine (d'une valeur de 750 po).

Développement

Si les drows s'échappent, les personnages peuvent les rencontrer à nouveau dans Mâchefer (voir la section « Livraison Spéciale » à la fin du chapitre 8). Maegera l'aube Titan peut être libéré de la flasque dans l'un des deux endroits. Si elle est libérée à l'intérieur de la forge de Gauntlgrym, Maegera s'y retrouve piégée une fois de plus. S'il est libéré à l'intérieur de la forge d'adamantium à Mâchefer (voir chapitre 8, « Forge des géants du feu », zone 29), le feu primordial est piégé dans cette forge et est également contenu. Si le primordial est libéré ailleurs, il se déchaîne, attaquant n'importe quelle créature qu'il voit, jusqu'à ce qu'il soit de nouveau piégé à l'intérieur d'une flasque de fer ou d'un autre réceptacle.

Bois Scintillant

Trois forêts se sont développées conjointement pour former le Bois Scintillant : le Boilune à l'ouest, le Bois Froid à l'est, et le Bois Druar entre les deux. Les pins, les sapins et les épicéas du Bois Scintillant poussent au sommet des contreforts rocheux et des escarpements de deux chaînes

de montagnes convergentes : l'Epine Dorsale du Monde et rabougris et clairsemés au fur et à mesure que l'altitude augmente au nord.

Boilune

Cette forêt de conifères dense au nord des Landes Eternelles semble très calme et immobile. Les bordures sud du Boilune abritent de petites bandes d'elfes de lune et d'elfes des bois, ainsi que les demeures rustiques de quelques bûcherons et trappeurs. Les barbares Uthgardt et les lycanthropes rôdent dans ses profondeurs au nord.

Bois Druar

Les barbares Uthgardt des tribus du Lion Noir et du Tigre Rouge vivent et chassent ici. Les deux tribus partagent un tumulus ancestral dans les parties glacées de la forêt au nord (voir la section « Le puits de Beorunna »).

Bois Froid

Les branches de la Rivière Glacelance (Icespear River) émergent du cœur du Bois Froid, coulant au sud vers les Marches d'Argent. Le Bois Scintillant est si glacial que le sol est recouvert de plusieurs centimètres de neige, même au plus fort de l'été. En hiver, les arbres sont courbés sous plusieurs mètres de neige et de glace, tandis que le sol reste les Cimes de glace. Les arbres deviennent de plus en plus praticable grâce à l'abri qu'offre le feuillage dense. Les géants du feu ont utilisé le feu et leurs épées à deux mains pour dégager de larges sentiers à travers les bois à l'est, afin d'accélérer le voyage terrestre vers et depuis Mâchefer. Dans ces zones, la puanteur du bois brûlé flotte dans l'air au-dessus des rangées d'arbres incinérés.

Champsdorés

Champsdorés est un complexe agricole fortifié dédié à Chauntea, la déesse de l'agriculture. Il sert également de base à l'Enclave d'Emeraude. Ses récoltes sont cruciales pour les villes du Nord, notamment pour Eauprofonde. Voir le chapitre 2 pour plus d'informations sur ce lieu.

Arbre Grand-Père

Enfoncé profondément dans la Haute-Forêt, se trouve un chêne de taille immense, avec une base mesurant 15 mètres de diamètre et une couronne s'élevant à une hauteur de plus de 106 mètres. Autour de cet arbre antique il y a deux anneaux de terre surélevée. Quatre chênes de taille normale (sains et matures) poussent sur l'anneau interne. Les ossements des barbares Uthgardt, mort depuis longtemps, sont enterrés sous l'anneau extérieur, la plupart d'entre eux appartenant à la tribu de l'Arbre Fantôme.



Relique Ancienne

Beaucoup de petites chambres sont cachés entre les racines exposées de l'Arbre Grand-père.

Une créature de taille moyenne ou plus petite peut atteindre ces chambres en rampant parmi les racines. À moitié enfouie dans la chambre la plus profonde du réseau de racines, se trouve une relique de géant laissée ici il y a longtemps par un chaman fou des Arbres Fantômes : un torc en électrum non magique gravée de runes de géants. Autrefois l'anneau de nez d'un puissant chef de géants des collines, ce bijou en forme de U vaut 250 po en tant qu'objet d'art et pèse 11 kilos. Il peut être porté autour du cou par un humanoïde de taille moyenne ; bien que lourd, il n'entrave aucunement son porteur.

Suggestion de Rencontre

Sept **centaures** sont venus à l'Arbre Grand-père pour ses pouvoirs réparateurs. Les centaures ont été victimes d'une malédiction alors qu'ils exploraient d'anciennes ruines de la Haute Forêt. Jusqu'à ce que la malédiction soit levée, les centaures dégagent une odeur de charnier, ne peuvent pas regagner des points de vie et ne peuvent rien manger ou boire sans se rendre malades. Les centaures n'engagent pas le combat et préfèrent être laissés seuls.

Quatre **dryades** vivent dans les petits chênes qui entourent l'Arbre Grand-père. Ils émergent de leurs arbres quand un ou plusieurs personnages s'approchent à moins de 4.5 mètres de la base de l'Arbre Grand- père, exigeant en Elfique que les personnages partent immédiatement. Les dryades ne savent rien de la relique des géants cachée parmi les racines de l'Arbre Grand-père et n'ont aucun attachement à celle-ci. Avec un test réussi de Charisme DD 14 (Intimidation ou Persuasion), un personnage peut convaincre les dryades de laisser le groupe chercher la relique et l'emporter. Le test est fait avec un désavantage si les dryades ne peuvent pas comprendre les paroles du personnage. Si le groupe effectue une recherche sans le consentement des dryades, les dryades tentent de charmer les personnages et leur ordonnent de revenir d'où ils viennent. Les dryades attaquent les intrus qui résistent à leurs charmes ou refusent de partir, faisant appel aux centaures pour les aider (ce que les centaures sont plus qu'heureux de faire).

Chaque fois qu'une dryade est tuée, un ou plusieurs animaux conjurés surgissent du sol à moins de 9 mètres d'elle et rejoignent la mêlée, agissant à la même initiative que celle de la dryade. Jeter le dé sur la table des animaux vengeurs pour déterminer ce qui apparaît. Un animal conjuré peut distinguer les ennemis des alliés, et il bénéficie du sort de bénédiction de l'Arbre Grand-père. Il disparaît après 1 heure, ou quand il tombe à 0 points de vie, ou quand il est dissipé (DD 15).

Animaux Vengeurs

d4	Animal
1	2 Ours bruns
2	2 Loups sanguinaires
3	1 Sanglier géant
4	1 Elan géant

Montagnes des Pics Gris

Une chaîne intermittente de montagnes au nord et au sud sépare la Vallée de Delimbiyr des Terres Déchues et du désert d'Anauroch. Les Montagnes de Pics Gris tiennent leur nom des tribus de géants des pierres à peau grise qui habitent ici. La zone est criblée de mines abandonnées d'origine naine et Nethères.

Val Gris

Nichée dans la partie sud des Pics Gris, une vallée belle et fertile se trouve entre les colonies d'Eauforte et de Llorkh. La rivière des Flots Gris coule au milieu du Val Gris, qui est parsemée de fermes, de pavillons de chasse, de vieilles mines naines et des ruines des anciens royaumes elfes. Actuellement, beaucoup de fermes et de hameaux du Val Gris sont en ruines, après avoir récemment été aplatis par des géants des pierres déchaînés. La plupart des habitants de la vallée ont été évacués, à l'exception de quelques fermes dispersées dont les habitants refusent de partir.

Suggestion de Rencontre

Alors que les personnages explorent le Val Gris, une **jeune dragonne** d'airain nommée Silixia les aperçoit d'une colline voisine. La dragonne amicale les salue et averti le groupe que les géants des pierres dévastent les fermes, les propriétés et les ruines à travers le Val Gris. Elle a passé ces dernières semaines à aider les fermiers et les autres habitants à fuir la vallée. Elle ne sait pas pourquoi les géants normalement reclus sont soudainement prêts à tout détruire. Si les personnages demandent à Silixia où vivent les géants des pierres, elle leur propose de les conduire à la Crevasse de la Pierre-morte et les avertit que les géants ont un « animal de compagnie » Roc qui garde l'entrée de leur repaire de canyon. Silixia n'a aucun intérêt à combattre les géants, mais elle peut être soudoyée pour attirer le Roc ou

fournir une autre forme d'aide. Un objet magique rare ou la satisfaire. Un personnage qui négocie avec le dragon peut, avec un test réussi DD 17 de Charisme (persuasion), convaincre Silixia d'accepter un objet magique rare ou 2 500 po comme moyen de paiement.

Sentier du Val Gris

Le sentier connu sous le nom de Sentier du Val Gris s'étend d'Eauforte et vers l'est, en suivant les Flots Gris, jusqu'à Llorkh et au-delà. Le nom du sentier change pour le Col de l'Aube là où il traverse les Pics Gris.
Tout le long du Sentier du Val Gris il y a des chariots, des clôtures et des maisons que les géants des pierres de la Crevasse de la Pierre-morte ont détruits et aplatis avec des pierres.

Suggestion de Rencontre

Les personnages observent trois géants des pierres qui tranquillement, presque avec révérence, démantèlent une vieille maison en pierre. Un géant rassemble les pierres tandis qu'un second les réorganise en piliers décoratifs. Le troisième géant creuse des trous avec ses mains et enterre les autres contenus de la maison. Les personnages qui des gemmes valant au moins 5 000 po sont suffisants pour réussissent un test DD 10 d'Intelligence réalisent que les géants effacent toutes les traces de la maison et utilisent ses pierres pour créer quelque chose d'artistique et d'intemporel à sa place. Une fois qu'ils ont fini, les géants se dirigent vers la prochaine ferme en ruine qu'ils trouvent. Les géants sont trop distraits pour remarquer que quelqu'un les regarde de loin. Si les personnages affrontent les géants ou les contrarient, les géants lancent des pierres sur eux. Si les personnages fuient, les géants ne les poursuivent pas, choisissant plutôt de continuer leur travail. Les géants ne portent aucun trésor.

Caverne du Grand Ver

Le tumulus ancestral de la tribu des barbares Uthgardt du Grand Ver se trouve à l'intérieur d'une caverne spacieuse à l'extrémité nord-est de la Vallée de Khedrun, au fond de l'Epine Dorsale du Monde. De la glace épaisse pend au-dessus de l'entrée à piliers de la Caverne du Grand Ver, et les murs intérieurs du site sont recouverts de glace et bordés de glaçons massifs qui brillent et scintillent sous la réverbération de la lumière. Les murs sont trop glissants pour être escaladés sans équipement ou magie.



Le sol de la caverne est une nappe de glace glissante (voir la section « Les Dangers des Contrées Sauvages » du chapitre 5 du Guide du Maître du Donjon) flanquée de corniches rocheuses de 21 mètres de haut, surmontées de deux mâts totémiques de glace ciselée en forme de serpents ailés. Les murs de ces corniches sont criblés de grottes dans lesquelles vivent les membres de la tribu du Grand Ver. Des cheminées naturelles de vapeur dans la roche maintiennent les grottes au chaud tout au long de l'année. Au-dessus des rebords, creusés dans les murs de la caverne, il y a des cryptes étroites où les morts honorés sont déposés, leurs cadavres gelés calés en position debout.

Autel

Un promontoire triangulaire de roches couvertes de glace se dresse à l'arrière de la caverne, son sommet étant à 36 mètres au-dessus du sol de la caverne. Sur celui-ci se dresse un autel de pierre recouvert de givre, sculpté en forme de serpent enroulé avec de grandes ailes. L'autel représente Elrem, le Grand Ver. Ici, les guerriers tribaux font des sacrifices au Grand Ver en l'honneur d'Uthgar. En agissant ainsi, ils croient qu'Elrem ne reviendra pas les dévorer.

Un **couatl** se niche à l'intérieur de l'autel. Il peut entrer et sortir de l'autel à volonté. À l'intérieur de l'autel, le couatl est indétectable et peut détecter les créatures à moins de 36 mètres de lui. La première fois qu'un personnage d'alignement bon s'approche à moins de 6 mètres de l'autel, le couatl parle à ce personnage par télépathie sans divulguer son emplacement ou son identité. Communiquant dans une langue que le personnage comprend, le couatl averti le personnage que la tribu du Grand Ver est tombée sous l'emprise d'un chef maléfique nommé Versanglant. Il demande au personnage de traquer et de tuer Versanglant, promettant une récompense pour cette bonne action. Le couatl sait que Versanglant est parti à la recherche d'une concubine disparue nommée Noori. Si les personnages présentent une preuve de la mort de Versanglant en offrande à l'autel, voir « Trésor ».

Si quelqu'un endommage l'autel, le couatl émerge et tente de les effrayer, attaquant seulement en dernier recours.

Relique Ancienne

Une relique de géant se trouve au fond de la grotte : un gong en forme de croissant dans un cadre de pierre brut. Le gong, un disque circulaire de 4 mètres de diamètre, était autrefois le bouclier d'un champion géant du givre, mais il a été brisé au combat et il lui manque maintenant un gros morceau. Ce qui en reste pèse 113 kilos. Le bouclier est fait d'écailles de dragon rouge boulonnées à un cadre de cuivre battu. Ses bracelets en cuir sont partis depuis longtemps. Les cordes tenant le gong peuvent être coupées en deux coups d'épées.

Si le gong est frappé à l'intérieur de la caverne, son ton profond résonne dans toute la caverne et fait se décher du plafond de gros glaçons qui s'écrasent sur le sol glacé. La glace qui s'écroule éveille trois **jeunes Rémorhaz** hibernant dans un kyste sous la glace. Les Rémorhaz surgissent à travers la glace et attaquent toutes les créatures qu'ils voient. Les Grand Vers ne sont pas conscients des Rémorhaz et n'ont aucun moyen de les contrôler une fois qu'ils apparaissent.

Suggestion de Rencontre

La plupart des membres de la tribu du Grand Ver sont des nomades qui chassent et se nourrissent dans les étendues sauvages. Ceux qui habitent ici sont généralement les personnes âgées, les mères et les enfants. Chaque petite corniche à la base de la caverne contient 1d4 + 4 non-combattants, et debout au- dessus des rebords, surveillant l'entrée, il y a quatre **guerriers tribaux** (deux par corniche). Ils ont une pile de lances à lancer sur les intrus.

Trésor

Le repaire des Rémorhaz peut être exploré et pillé si les créatures sont tuées. La zone est une chambre ovale de 6 mètres de diamètre avec des parois de glace brillante. Dispersés sur le sol il y a trois pierres précieuses d'une valeur de 500 po chacune, quinze pierres précieuses d'une valeur de 100 po chacune, et un article magique déterminé en jetant le dé dans la table C des Objets Magiques dans le chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon*.

Si les personnages tuent Versanglant et apportent la preuve de sa disparition, le couatl émerge de l'autel et donne à chacun d'eux un charme de restauration (voir la section « les récompenses surnaturelles » au chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon*). Le couatl retourne alors à l'autel et ne tente plus de communiquer avec eux.

Nid de Griffon

Une palissade en bois surmontée des têtes pourries d'orcs morts entoure un village parsemé de huttes et de longues maisons dans la partie nord des Collines de Surbrin. Environ trois cents barbares Uthgardt de la tribu du Griffon habitent ici. Perchée sur la crête rocheuse du Nid de Griffon, il y a la longue maison du grand chef, Halric Blanchailledos. Ce bâtiment est l'endroit où Halric rencontre les autres chefs tribaux pour régler des questions importantes et planifier

l'avenir de la tribu. Alors que Halric jouit du confort d'un roi, le reste de la tribu vit dans la misère.

À plusieurs reprises dans le passé, les visiteurs ont été invités à rencontrer et à échanger avec les chefs, mais la tribu Griffon n'ouvre plus ses portes à des étrangers et tente en fait activement de les abattre. La plupart des résidents du Nid de Griffon sont des **guerriers tribaux**, avec quelques douzaines de **berserks**. Un **chaman Uthgardt** (voir annexe C) déambule dans la colonie, s'assurant que personne ne parle du grand chef. Si les personnages s'approchent du Nid de Griffon, le village leur ouvre ses portes, les invitant à entrer. C'est un stratagème. Si les personnages entrent dans la colonie, les barbares essaient de les massacrer et de se régaler de leurs restes.

Le grand chef Halric Blanchailledos est un berserk, avec les changements suivants :

- Halric est d'alignement chaotique mauvais et parle Bothii (la langue Uthgardt) et Commun.
- Il a 99 points de vie et possède une Hache à deux mains +1.
- Il a un bonus de +6 au toucher avec cette arme et inflige 10 (1d12 + 4) points de dégâts sur un coup.

Grud Haud

Construit sur une branche de la rivière Dessarin, Grudd Haug est le repaire de la chef Guh et de sa progéniture. Voir le chapitre 5, « Tanière des géants des collines », pour plus d'informations sur cet emplacement.

Gundarlun

La nation insulaire de Gundarlun (voir la carte 3.10) est une chaîne de montagnes stériles s'élevant sur la Mer Inviolée. Des vagues puissantes s'écrasent contre ses rivages rocheux. Des donjons de pierre entourés de villages de pêcheurs sont accrochés aux flancs des montagnes au-dessus de l'eau, chacun dirigé par un jarl impitoyable qui répond au roi de Gundarlun, Olgrave Hacherouge **berserk** humain Illuskien avec 90 points de vie, CN). Le roi vit dans une forteresse en ruine qui surplombe Gundbarg, le seul port de l'île.

Gundbarg

Une ville des Hommes du Nord, Gundbarg, ne tolère les visiteurs que parce qu'elle dépend du commerce pour sa survie. Ce que les Hommes du Nord ne peuvent pas acheter, ils le pillent. Les visiteurs séjournent généralement à l'Auberge du Dragon-Tortue, un édifice de pierre incrusté de sel près des docks. De hauts murs rocheux entourent le port de Gundbarg, qui contient la flotte du roi, composée de près de deux cents navires.

Nid de Faucon

Nid de Faucon est une colonie fortifiée qui surplombe la Passe de Lunargent, construite pour défendre la passe contre les hordes d'orcs et autres menaces, protégeant ainsi le flanc est de Lunargent. Perchée au sommet d'un rocher rocheux et entouré de hauts créneaux, Nid de Faucon est sous le protectorat de l'Ordre du Gantelet. De hauts murs de pierre entourent un donjon et un village densément peuplé qui comprend trois petits temples (dédiés à Heaume, Torm et Tyr), un forgeron, un maroquinier, un fournisseur de caravanes, une taverne animée (le Gantelet à Pointe), et deux auberges confortables mais spacieuses (le Perchoir du Faucon et l'Auberge de l'Epée d'Argent).

Le Seigneur du Nid de Faucon est Arthus Cavilos (Damarien humain **chevalier** de Tyr, LB), membre de l'Ordre du Gantelet. Son épouse, Dame Fenris Agathonn (humaine Damarienne, **mage**, LB), est l'arrière petite- nièce du Seigneur Taern Lamecorne (Hornblade) de Lunargent. Arthun et Fenris ont deux filles fougueuses, Lavencia et Eryl ; l'une s'entraîne pour être une magicienne, l'autre un chevalier de Tyr comme son père.

Seigneur Cavilos élève des hippogriffes, que les chevaliers de Nid de Faucon entrainent comme montures et utilisent pour patrouiller le long de la route commerciale entre Lunargent et Sundabar. Les personnages qui recherchent un moyen de transport rapide peuvent demander à Seigneur Cavilos de les emmener à leur destination à dos d'hippogriffes. Si les personnages lui démontrent l'urgence de leur mission, Seigneur Cavilos ordonne à ses compagnons chevaliers de mener les personnages où ils doivent aller, puis de revenir au Nid de Faucon avec les hippogriffes. Un hippogriffe transportant un chevalier et un autre cavalier doit se reposer pendant 1 heure toutes les 3 heures et peut parcourir environ 87 kilomètres par jour.

Suggestion de Rencontre

Quand des géants du feu attaquent un chariot blindé se dirigeant vers l'est à Sundabar, les chevaliers sont forcés de fondre sur place avec leurs hippogriffes, de secourir les survivants et de les ramener au Nid de Faucon. Les personnages apprennent l'attaque lorsque les chevaliers reviennent avec les survivants. Ils découvrent aussi que le chariot blindé transportait les salaires des ouvriers qui reconstruisent les défenses de Sundabar, détruites pendant

la guerre des Marches d'Argent. Les personnages peuvent montrer leur valeur en entreprenant une quête pour récupérer les salaires volés, qui se trouvent dans deux coffres verrouillés en fer. En voyageant vers l'est le long de la route commerciale, les personnages arrivent sur l'épave du chariot blindé. De là, ils peuvent suivre les traces des géants du feu en direction du nord dans les montagnes. Quelques heures plus tard, ils rencontrent deux **géants du feu** et deux **Molosses infernaux**. Chaque géant porte un sac contenant un des coffres de fer. Les géants ont brisé les verrous, les laissant déverrouillés.

Si les personnages ramènent les coffres au Nid du Faucon ou les livrent à Sundabar, Seigneur Cavilos est impressionné. Si le groupe comprend un paladin ou un ecclésiastique d'alignement bon qui n'est pas déjà membre de l'Ordre du Gantelet, Seigneur Cavilos propose au personnage de rejoindre l'ordre. Si le groupe comprend déjà des membres de l'ordre, Seigneur Cavilos offre à chacun d'eux une chevalière et une monture hippogriffe. Il invite également tous les membres du groupe à assister à un dîner avec sa famille, au cours duquel Seigneur Cavilos régale ses invités d'honneur avec des récits exagérés de batailles victorieuses qu'il a livrées pendant la Guerre des Marches d'Argent.

Bastion de Heaume

Situé à une courte distance au sud-est de Padhiver, Le Bastion de Heaume est un monastère fortifié entouré de murs de pierre patrouillés jour et nuit par des membres de l'Ordre de l'Œil Doré, une secte dissidente de l'Ordre du Gantelet. Le Bastion de Heaume est sous le ferme contrôle de l'Œil Doré, et ses membres appliquent la doctrine de protection de Heaume à l'extrême. Les grands inquisiteurs de l'Œil Doré sont convaincus que le mal est endémique. Ils sont déterminés à extirper ceux qui sont sous « influence démoniaque » et sont prompts à persécuter quiconque n'agit pas conformément à leurs croyances.

Dans les murs du Bastion de Heaume il y a de nombreuses résidences entourant un quartier central appelé « Le Cœur », dans lequel les personnages peuvent trouver une taverne spacieuse (appelé le Vieux Nain Sale), plusieurs auberges calmes, et un marché animé. Un échafaud en bois se dresse au centre de la place du marché, et certaines nuits, quand les nuages obscurcissent la lune décroissante, des fantômes lumineux errent autour de lui, s'occupant des affaires des vivants. Des vendeurs fantômes vendent des pommes éphémères sur des stands vides, des enfants fantômes jouent dans les rues et des esprits se pendent sur l'échafaud. Certaines des scènes semblent être des reconstitutions d'événements passés, tandis que d'autres ne se sont pas produites - du moins, pas encore. Les fantômes racontent des absurdités la plupart du temps, mais certains de leurs propos pourraient donner des indices sur des événements passés ou futurs.

Dominant la ligne d'horizon, se trouve la cathédrale de Heaume, un inspirant et imposant édifice gris pâle en pierre visible à des kilomètres. Autant une forteresse qu'un temple, la cathédrale contient un orphelinat, un hôpital, un asile, et des terrains d'entraînement pour les initiés de l'Œil doré. La Sainte Observatrice Qerria (Tethyrienne humaine, **prêtre** de Heaume, LB), qui préside la cathédrale, est déterminée à extirper la corruption partout où elle la trouve. Il n'y a aucun doute sur le fait que ses mots portent le poids de la sagesse divine de Heaume. Elle est servie par des douzaines d'Inquisiteurs de l'Œil Doré (**fanatiques** de culte masculins et féminins de divers alignements et ethnies) qui emploient une foule d'**acolytes**, d'**assassins**, de **gardes**, de **chevaliers**, d'**espions** et de **vétérans**. Les malfaiteurs et les ennemis de l'Œil Doré sont rassemblés et amenés au Bastion de Heaume pour y être jugés. Ceux qui sont considérés comme étant sous « influence démoniaque » ou ceux qui menacent l'Œil Doré sont pendus, leurs corps réduits en cendres pour les empêcher d'être ressuscités.

Suggestion de Rencontre

Les aventuriers qui entrent dans le Bastion de Heaume sont surveillés de près par l'Œil Doré.
Cependant, tant qu'ils ne suscitent pas d'ennuis, ils ont peu à craindre de l'ordre, qui se vante de faire en sorte que les visiteurs se sentent en sécurité et protégés. L'œil doré s'appuie sur le commerce pour financer ses activités, et les aventuriers sont généralement bons pour l'économie du bastion. L'œil doré est également connu pour employer des aventuriers pour faire son sale boulot.

Les dirigeants de l'Œil Doré ont reçu des rapports de géants en maraude dans la région. Formé pour faire face à des menaces démoniaques, l'ordre est moins désireux de faire face à des géants dans un combat. Zara Dalkor (Humaine Illuskienne, chevalier de Heaume, LB) et son écuyer, Thora Tamlarrin (garde demi-elfe Tethyrien, LN), approchent les personnages et leur offrent l'opportunité d'aider l'Œil Doré et les gens du Bastion de Heaume, ne leur promettant rien sinon la gratitude de l'Œil Doré. Si les personnages refusent d'aider, Zara s'excuse d'avoir pris de leur temps et le rapporte à ses supérieurs.

Si les personnages manifestent un quelconque intérêt à aider l'Œil Doré, Zara partage les informations suivantes :

- Les éclaireurs du Bastion de Heaume ont repéré des

géants du givre errant dans les terres au sud.
- Les géants du givre ont attaqué et pillé plusieurs fermes et caravanes le long de la Grande Route.
- L'Œil Doré veut que les personnages découvrent d'où viennent les géants.

Les personnages qui acceptent la quête et se dirigent vers le sud pendant 16 kilomètres tombent sur un géant du givre marchant vers la côte. Le géant a récemment attaqué une caravane voyageant vers le nord le long de la Grande Route et il lui reste 88 points de vie. Il porte un sac bourré de nourriture pillée ainsi que 1d4 objets banals (jeter le dé sur la table des objets dans un sac de géant dans l'introduction).

Le géant se bat jusqu'à la mort s'il est attaqué. Si les personnages suivent le géant tout en gardant leurs distances, il les mène quelques kilomètres plus loin à une falaise de plus de 30 mètres de haut. Ancré à moins d'un kilomètre de la côte il y a un grand drakkar (voir « Svardborg : Caractéristiques générales » dans le chapitre 7, « Iceberg des géants du givre ») avec deux punts (Barge étroite à fond plat, propulsée à l'aide d'une perche) géants attachés à ses côtés. Trois géants du givre sont à bord du navire. Lorsque le géant qui transporte le sac de nourriture surgit du sommet des falaises, l'un des géants du navire monte dans un punt et l'amène sur le rivage, tandis que le premier géant descend le long de la falaise pour le rejoindre. La majeure partie de l'équipage du navire continue de piller le continent, de sorte que le navire ne partira pas de sitôt.

Seize géants du froid n'ont pas encore rejoint le navire après leurs raids intérieurs. Si les personnages se cachent à bord du navire ou restent à proximité, lancez un d20 à la fin de chaque heure qui passe. Sur un résultat de 17 ou plus, 1d4 géants du givre reviennent et font signe au navire d'envoyer un punt à terre. Si aucun punt n'est disponible, les géants nagent vers le navire pour découvrir ce qui s'est passé.

Trésor

Les personnages qui montent à bord du navire et battent les géants trouvent une tonne de produits alimentaires volés, une douzaine de barils de bière de peu de valeur, douze tonneaux d'eau-de-vie de qualité (300 po chacun), 10 000 po en monnaies diverses et 2d4 d'objets d'art volés valant 750 po chacun (jeter le dé sur la table appropriée au chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon pour déterminer chaque objet d'art).

Chaque géant qui revient porte un sac bourré de fournitures pillées ainsi qu'un objet banal, déterminé en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant dans l'introduction. Il y a aussi 25% de chances qu'un sac contienne 1d10 × 100 po de monnaies diverses.

Haute-Forêt

Bien que beaucoup moins étendue que dans les temps anciens, la Haute-Forêt est encore vaste et mystérieuse. Plus grande que la plupart des royaumes, elle entoure les montagnes. La Haute-Forêt abrite des tréants de taille énorme, des cerfs avec des bois aussi larges qu'un chariot, des ours bruns plus gros que de grands hangars, des hiboux, des loups, des licornes et bien d'autres créatures, y compris des elfes de bois terriblement territoriaux et des barbares Uthgardt de la tribu de l'Arbre-Fantôme. La forêt renferme de nombreuses colonies cachées, des ruines hantées, des passages féeriques et d'anciens sites magiques.

Dans les limites les plus éloignées de la forêt, les bûcherons font leur métier et les hors-la-loi en fuite peuvent trouver refuge. Mais comme tout le monde le sait, ceux qui s'aventurent trop profondément dans la Haute-Forêt ne sont souvent jamais revus.

Hautelande

La Haute Lande ne fait pas partie du Nord proprement dit. Un grand cataclysme s'est produit il y a longtemps, anéantissant tout un royaume elfique, mais peu de preuves de cet événement subsistent à l'exception de quelques ruines hantées, des tombes et des donjons enveloppés dans un épais brouillard. De nombreux aventuriers ont péri à la recherche de ces sites antiques, car la Haute Lande abrite de nombreux monstres.

Grande Route

Cette route bien fréquentée suit la côte de Luskan à Eauprofonde, en passant par Padhiver. Pendant des années, le tronçon de la Grande Route entre Padhiver et Eauprofonde était tombé en désuétude et en délabrement à cause des fréquentes attaques de monstres. Quand il était à la fois le Seigneur Protecteur de Padhiver et le Seigneur Découvert d'Eauprofonde, Seigneur Dagult Pasdebraise a embauché des aventuriers pour sécuriser l'ancienne route et dépensé une considérable somme d'argent pour la réparer. Beaucoup considèrent maintenant la Grande Route comme un moyen de transport plus sûr qu'un voyage en mer.

Hundelpierre

Aux altitudes les plus élevées le long du Sentier des Dix,

seuls quelques arbustes s'accrochent à la vie au milieu des plaques de roche couvertes de mousse. Les voyageurs sur cette route finissent par arriver à Hundelpierre, perchée sur les pentes de la montagne tout comme la flore environnante. Les bâtiments de la ville sont bas, avec la plupart de leurs pièces taillées dans le sol dur et sous la roche, et leurs toits sont fortement inclinés pour mieux faire tomber les neiges qui recouvrent les montagnes en hiver. Les nains d'écu et les gnomes des roches de Hundelpierre éclatent de rire en avertissant les visiteurs de se baisser en marchant dans la ville, s'ils ne veulent pas être emportés par le vent.

Pour la plupart des gens, Hundelpierre est soit le dernier avant-poste de la civilisation avant de prendre le col vers le nord à Valbise ou le premier signe bienvenu de refuge après avoir fait l'épuisant voyage de retour. Beaucoup de nains et de gnomes passent leurs journées à creuser des tunnels, à extraire du minerai ou à fondre et à forger le fer et l'étain locaux. (Les aventuriers qui s'aventurent dans ces tunnels pourraient être surpris de constater que certains d'entre eux descendent sur des kilomètres, parfois jusqu'à l'Outreterre). Les quelques résidents humains de Hundelpierre sont pour la plupart des vendeurs ou des aventuriers en devenir qui gagnent leur vie en tant que gardes de caravanes ou chasseurs de bêtes dans les Crags.

Un des notables de Hundelpierre est un inventeur nommé Thwip Fondefer (gnome des roches, **roturier**, CB). Espion pour les Ménestrels, Thwip surveille les étrangers qui traversent la ville et utilise une **pierre de communication à distance** pour rester en contact avec Beldora, un espion Ménestrel dans Valbise (voir la section « La quête de Beldora » au chapitre 2 pour plus d'informations sur Thwip).

Pic de Glace

L'île gelée qui se trouve au sud-est de la Mer des Glaces Flottantes tire son nom du promontoire enneigé qui domine sa moitié nord. La plupart des habitants vivent dans quelques colonies regroupées autour des baies jumelles de la rive sud. Les grottes au sommet de la montagne servent d'antre à Arveiaturace, une femelle dragon blanc surnommée Griffe de Glace par les marins en raison de son habitude de plonger sur de malheureux navires et de les déchirer avec ses serres.

Les bateaux se massent sur les quais d'Aurilssbarg, la plus grande communauté de l'île. Comme cela est typique dans les colonies du Pic de Glace, les rues d'Aurilssbarg sont pavées de rondins disposés côte à côte, et ses bâtiments sont des structures basses en bois dont les toits en pente sont recouverts de gazon. Le cœur d'Aurilssbarg est le « Hall Vert », une taverne spacieuse avec un grand foyer qui peut rôtir six chèvres à la fois pour nourrir les équipages gelés et affamés qui arrivent après le déchargement de leurs navires sur les quais. Les habitants viennent aussi ici pour entendre les dernières nouvelles de la partie continentale, bien qu'au moment où elles atteignent le Pic de Glace, ces nouvelles soient souvent périmées et follement exagérées, à peine meilleures qu'une rumeur futile. Pourtant, les habitants isolés d'Aurilssbarg les apprécient quand même.

Les petits villages côtiers de l'île comprennent les villages de pêche et de piégeage du Bastion de Bjorn et du Loup de Glace. Les natifs du Pic de Glace survivent en attrapant du poisson et en chassant les chèvres, les phoques et les baleines. L'île possède une grande population de yeti. Ils se nourrissent de chèvres des montagnes, évitant les Northlanders à moins que la nourriture se fasse rare.

Montagnes de Glace et Pics de Glace

Les Montagnes de Glace et lesPic de Glace sont considérées par certains comme l'étendue la plus à l'est de l'Epine Dorsale du Monde, plutôt que comme des chaînes de montagnes à part entière. La différence est académique, puisque les trois régions ont des sommets qui montent en flèche, un manteau neigeux permanent à toutes les altitudes sauf les plus basses, et sont infestées de monstres. Les dragons blancs rivalisent généralement pour la domination dans cette région.

Terres du Bouclier de Glace

A l'endroit où une branche de la Vallée de Dessarin rencontre l'ouest de la Haute-Forêt se trouvent des collines couvertes d'herbes glissantes récemment revendiquées par les orcs de la tribu du Bouclier de Glace. Ils habitent dans des huttes grossières faites de bois coupé de la forêt. Les elfes et les centaures sortent régulièrement de la Haute-Forêt pour attaquer et incendier ces huttes, mais les orcs continuent à abattre les arbres et à les reconstruire.

Le Valbise

Le Valbise a de la neige, de la glace et des températures glaciales en abondance. Le soleil ne se lève jamais au-dessus de l'horizon, même en plein été, et la durée de l'été est fugace. L'hiver ici est long et impitoyable.

Le Valbise est entouré de terrains périlleux. Les falaises de glace du Glacier Regh se dressent à l'est comme des murs de prison. Les sommets enneigés de l'Epine Dorsale du Monde se dressent au sud. Au nord et à l'ouest, la Mer des

Glaces Flottantes fait tourner les icebergs et les blocs de glaces flottantes dans un tumulte sans fin, comme l'hiver qui grince des dents en prévision de son prochain assaut glacial. Entre ces formidables obstacles se trouve la toundra balayée par les vents, parsemée de colonies et parfois de petites forêts ou de bosquets d'arbres.

Une montagne singulière appelée Cairn de Kelvin s'élève du cœur du Valbise. Pendant l'été, la neige du Cairn de Kelvin se déverse dans trois lacs riches en minéraux : Maer Dualdon, Lac Dinneshere et Eaux- Rouges. Au milieu de l'été, le Valbise se secoue de la torpeur de l'hiver et rentre en pleine floraison. Les herbes poussent de 0,5 à 1m de haut en l'espace de quelques semaines. Les oiseaux affluent vers les marais formés par le sol en dégel, et les veaux des rennes font grossir les troupeaux qui diminuent en hiver.

Les barbares de Regh suivent les troupeaux de rennes dans leur migration à travers le Valbise, et les mineurs nains hantent les grottes et les tunnels sous le Cairn de Kelvin, émergeant rarement sauf pour échanger du minerai contre de la nourriture. Toutefois, la plupart des habitants du Valbise vivent dans dix colonies permanentes connues collectivement sous le nom de Dix-Cités :

- La ville fortifiée de Bryn Shander, qui se trouve à l'extrémité nord du Sentier des Dix, est le premier arrêt pour la plupart des marchands et commerçants en visite et de loin la plus grande des dix communautés.
- Les villages de chasse et de pêche de Brême, Targos, Termalaine et Bois-Isolé bordent les rives de Maer Dualdon, qui se jette dans la Rivière Shaengarne et abrite d'innombrables truites à tête plate.
- Les villages de la Brèche de Dougan et de Bon Hydromel sont distants de quelques kilomètres sur la rive nord d'Eaux-Rouges qui, contrairement à son nom, scintille de vert émeraude le jour et d'argent le soir.
- La ville du Havre-du-Levant et, nichés parmi les contreforts du Cairn de Kelvin, les villages de Caer-Dineval et Caer-Konig étreignent les rives du Lac Dinneshere, qui gèle en hiver.

La population des Dix-Cités est composée principalement d'humains et de nains, les humains étant plus nombreux que les nains à vingt contre un. En ces temps de grand péril, les dirigeants des Dix-Cités, connus comme les Porte-paroles de la ville, se rencontrent à Bryn Shander pour trouver des solutions à leurs problèmes. Si l'une des plus petites colonies est attaquée par une menace trop grande pour être surmontée, ses habitants sont entraînés à fuir vers Bryn Shander et à s'abriter derrière ses murs.

Suggestion de Rencontre

Dans cette région, utilisez la table des rencontres aléatoires dans la table de Valbise au lieu de la table des rencontres aléatoires dans la nature plus haut dans ce chapitre.

D20	Rencontre
1	1 ancien dragon blanc
2-5	1d4 +2 chats des Roches (voir l'annexe C)
6-8	1d3 géants du givre
9-12	Barbares de Regh
13-15	3d8 rennes
16-17	Habitants des Dix-Cités
18-19	1d6 yeti
20	1 jeune Rémorhaz

Ancien dragon blanc. Arveiaturace, mieux connue sous le nom de Griffe de Glace par les Northfolk, revendique Valbise comme étant son domaine. Les personnages l'aperçoivent dans le ciel au-dessus de leurs têtes. Elle daigne rarement se mêler des affaires des habitants des terres ; cependant, si un ou plusieurs personnages négligent de se mettre à couvert, elle se penche pour les regarder de plus près (et eux vers elle). La dragonne est complètement folle, et elle porte une selle à laquelle est attaché le cadavre mort et flétri d'une sorcière qu'elle considérait jadis comme une grande amie. Arveiaturace parle parfois au cadavre en Draconique, comme si la sorcière était toujours vivante. La dragonne n'a pas faim et ne recherche pas le combat. Mais si un ou plusieurs personnages refusent de se recroqueviller devant elle, Arveiaturace pourrait les mitrailler une fois avec son souffle ou essayer d'attraper l'un d'entre eux avec ses griffes, enserrant la victime au lieu d'infliger des dégâts sur un coup, pour le jeter d'une hauteur périlleuse plusieurs tours plus tard.

Chat des Roches. Les chats des roches se cachent dans la neige et tentent de surprendre le groupe.

Géants du Givre. Si un géant est rencontré seul, il a un compagnon loup arctique. Les géants du givre chassent pour la nourriture. Ils n'ont pas de trésor à proprement parler, bien que chacun porte un sac contenant 1d4 d'objets banals, déterminé en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant dans l'introduction.

Barbares du Regh. Les personnages rencontrent un **berserk** du Regh menant une bande de 2d4 + 2 **guerriers tribaux**, ou tombent sur leur campement. Déterminer leur tribu au hasard en roulant un d4: 1, Ours ; 2, Elan ; 3, Tigre ;



4, Loup. Si les barbares appartiennent à la tribu de l'Ours ou à la tribu de l'Elan, ils laissent passer le groupe et attaquent seulement s'ils sont menacés (toute personne qui s'approche d'eux avec des armes dégainées est considérée comme une menace.) Les barbares appartenant à la tribu du Tigre ou à la tribu du Loup attaquent le groupe à vue.
Les barbares du Tigre veulent les rations du groupe, et les barbares affamés du Loup veulent tuer les personnages, les dépouiller et les manger.

Rennes. Utilisez les statistiques de l'élan pour représenter le renne. Les rennes ne sont pas menaçants.

Habitants des Dix-Cités. Les personnages ont une chance sur 1d4 + 1 de rencontrer des éclaireurs (trappeurs) de l'une des petites colonies de Dix-Cités. Il y a 50% de chances qu'ils rentrent à la maison avec 2d6 peaux d'animaux d'une valeur de 5 po chacune. Ils connaissent bien la nature sauvage et peuvent diriger ou guider les personnages vers la colonie la plus proche. Si les personnages les interrogent sur leurs observations de géants, il y a 25% de chances que les éclaireurs aient rencontré des traces de géants de givre au cours des douze dernières heures, auquel cas ils peuvent diriger les personnages vers eux.

Yéti. Si les personnages ne rencontrent qu'un yeti, c'est un yéti abominable. Les Yetis utilisent le vent hurlant et les rafales de neige pour dissimuler leur approche, leur donnant l'avantage sur leurs tests de dextérité (Discrétion).

Jeune Rémorahaz. Le craquement de la glace et un léger tremblement présagent l'arrivée de ce monstre affamé. Les personnages qui ont un score de perception passive de 11 ou plus ne sont pas surpris quand le jeune rémorhaz sort de la neige et de la glace à proximité.

Route de Fer

Autrefois voie de communication importante construite par les nains de Besilmer, la Route de Fer reste l'une des rares reliques visibles de ce royaume révolu. La plupart de ses pierres ont été volées ou enterrées sous l'herbe, les mauvaises herbes et la terre. Aujourd'hui, la Route de Fer n'est rien de plus qu'un sentier de chariots avec de petites plaques de pierres enchâssées ici et là. L'itinéraire commence à quelques kilomètres à l'est de Guédregron et épouse la limite nord des Collines de Forlorn alors qu'il se déplace vers le sud-est à travers Uluvin, traverse la Vallée de Delimbiyr et se termine à la ville de Sécombre. Les nains de Sécombre affirment que leurs ancêtres ont emprunté la Route de Fer pour transporter le minerai de fer des Collines de Forlorn vers des forges dans divers établissements périphériques - d'où le nom de la route.

Piste de Fer

Une route terrestre appelée la Piste de Fer relie Maîtrefer au Sentier des Dix, mais elle disparaît pratiquement en hiver, enfouie sous la neige. Elle traverse des collines ventées et la toundra, offrant de précieux petits abris. Les personnages voyageant sur la Piste de Fer en hiver sont soumis à des températures extrêmement froides (voir la section « la survie dans les contrées sauvages » au chapitre 5 du *Guide du Maître du Donjon*).

Maîtrefer

La ville naine de Maîtrefer est perchée à l'extrémité ouest de Valbise, où la Rivière Shaengarne se jette dans la Mer des Glaces Flottantes. La ville est nichée dans une grande fente où la Shaengarne se précipite vers la mer. Ses tours de pierre s'élèvent comme des pointes du fond de la vallée, et les salles et les passages de Maîtrefer se faufilent entre les glaces éternelles et la pierre des murs de la vallée. Les tunnels miniers s'étendent depuis les parois de la vallée, bien au-dessous de la toundra, fournissant aux nains une

source apparemment illimitée de fer.

Maîtrefer est peuplé exclusivement de nains. Il est interdit aux membres des autres races de mettre les pieds dans la Vallée de Maîtrefer. De grands menhirs en pierre marqués du sceau de la ville - une enclume rouge avec un diamant gris enchâssé au bout - sont disposés dans un périmètre autour de la vallée pour mettre en garde les voyageurs qui s'approchent de trop près.

Mâchefer

Il y a des millénaires, les géants d'Ostoria utilisaient cette grande forge pour fabriquer des armes et des armures. Quand l'empire des géants est tombé, Mâchefer a été abandonné. Un chef des géants du feu nommé Duke Zalto a récemment réoccupé Mâchefer et cherche à relancer sa forge d'adamantium. Voir le chapitre 8, « Forge des géants du feu », pour plus d'informations sur ce lieu.

Antre d'Iymrith

La dragonne bleue Iymrith a revendiqué une ruine située à Anauroch comme antre. La ruine est à moitié enterrée dans le désert au nord-est d'Ascore. Voir le chapitre 12, « Fléau du Désert », pour plus d'informations sur ce lieu.

Jalanthar

Le village de Jalanthar est un point d'arrêt sur la berge pour les péniches qui remontent et descendent la Rivière Rauvin. Les robustes résidents, qui s'appellent les Jalantharrien, vivent dans des cottages en pierre avec des toits en bois scellés de boue qui sont recouverts de gazon pour résister au feu. Les maisons sont à moitié enfouies dans le sol et, de loin, on peut facilement les confondre avec de petites buttes herbeuses. Les collines au nord de Jalanthar sont criblées de grottes, où les locaux se réfugient si le village est attaqué. Les grottes sont meublées et bien approvisionnées en conserves.

Jalanthar bénéficie d'une seule commodité pour les voyageurs. L'auberge du Coq Chanteur est une maison ovale en pierre aux fines parois et mal construite qui se trouve au cœur du village. Elle dispose d'une cour centrale couverte par un toit branlant fait de vieux boucliers et de morceaux d'armure rouillée, aplatis et tenus avec une profusion d'accessoires et de poteaux entrecroisés pour créer une écurie. L'aubergiste, Myles Heldruin (Humain Damarien, **roturier**, LB), est un jeune homme sympathique et bavard, désireux de faire plaisir à ceux qui ont de l'argent à dépenser.

La loi du village correspond à ce que le Conseil des Anciens local dit. L'actuel chef du conseil est un ancien rodeur et un membre actif de l'Enclave d'émeraude nommé Quinn Nardrosz (Humain Damarien, **éclaireur**, NB). Il y a de nombreuses années, un barbare Uthgardt de la tribu du Tigre Rouge a mordu l'oreille gauche de Quinn, mais Quinn préfère raconter la partie de l'histoire où il a ouvert le crâne du barbare avec un rocher.

Julkoun

Un village en motte castrale appelé Julkoun marque l'extrémité ouest de l'ancienne Route Delimbiyr et repose sur la rive nord de la Rivière Delimbiyr (que les habitants appellent « La rivière Brillante »). Un fossé entoure le village, qui est en outre clos par des palissades en bois. Quelques maisons brûlées se trouvent à l'extérieur, leurs restes noircis témoignent des bandits et autres périls qui hantent les régions sauvages avoisinantes. Les visiteurs sont les bienvenus à la taverne la Fierté de Jester, qui sert une robuste bière naine.

Passe de Jundar

Ce sentier de caravanes traverse les Collines de Dessarin entre Beliard et l'Appel des Cornes, traversant la Rivière



Dessarin au lieu nommé le Gué du Cheval Mort.

Kheldell

Kheldell est un village de bûcherons fortifié sur le bord nord du Bois de l'Ouest, à l'ombre de la Montagnes des Épées. Les gens ici sont redevables au mystérieux Cercle du Crépuscule, un groupe de druides qui résident dans des ermitages dans les montagnes et la forêt environnantes. Les habitants de Kheldell bucheronnent, chassent, plantent et récoltent quand et où ils le leur disent.

Chemin de Keldell

Les charrettes tirées par des bœufs chargées de bois coupé de Kheldell utilisent un sentier bien usé appelé Chemin de Keldell pour atteindre Rougemélèze, et de là les communautés au nord et au sud le long du la Longue Route.

Vallée de Klauthen

La Vallée de Klauthen est une vallée étroite et sinueuse dans les montagnes à l'ouest de Mirabar.
Grâce à une magie ancienne et puissante, la vallée est chaude tout au long de l'année, une oasis dans le nord froid. Des centaines de moutons, de chèvres et de bœufs arrachés à d'autres régions du Nord par le suzerain redoutable de la vallée, le dragon rouge Klauth, errent dans cette étendue. Dispersés ici et là il y a les os écrasés ou carbonisés d'aventuriers puissants et de hordes orcs entières qui ont osé entrer dans la vallée.

« Le Vieux Grondeur », comme est aussi appelé Klauth, aime s'allonger sur un rebord au sommet d'un des murs de la vallée et arpenter son domaine, descendant de temps en temps pour attraper un animal ou un intrus. Les murs autour de la vallée contiennent de nombreuses grottes, dont deux assez grandes pour abriter Klauth. Il garde son trésor légendaire dans des tunnels sous une caverne, à laquelle on ne peut accéder qu'en soulevant ou en écartant une énorme dalle de pierre - une tâche impossible pour quiconque n'est pas aussi grand et fort qu'un ancien dragon.

Klauth est l'un des dragons rouges les plus grands et les plus redoutables jamais connus à Faerûn. Énorme mais gracieux, il est aussi souple qu'un chat. Son corps est couvert de vieilles cicatrices à l'aspect menaçant où les écailles ont été arrachées et n'ont jamais repoussées. Il attaque brutalement d'autres dragons, cherchant à tuer n'importe quel dragon qui pourrait rivaliser avec son pouvoir, dans un style de combat marqué par des attaques soudaines et des disparitions soudaines.

Klauth passe de nombreuses heures à scruter Faerûn avec ses sorts, et il en sait probablement plus sur les actions et le sort des créatures du monde de la surface dans le Nord et le long de la Côte des Epées que n'importe quel autre être vivant aujourd'hui. Le « Vieux Grondeur » obéit à des caprices étranges qui l'incitent à accomplir des actes de gentillesse pour des créatures dont il ne pense pas qu'elles peuvent lui nuire. Un tel caprice l'amène à donner aux aventuriers un cadeau pour accélérer leurs voyages à travers le Nord (voir la section « Dirigeable d'un culte » au chapitre 4, « Le chemin choisi »).

Suggestion de Rencontre

Klauth espionne de loin les intrus. Si les personnages nuisent à ses animaux ou deviennent trop curieux, une rage soudaine l'envahit et il lance une série d'attaques de type « Frapper et courir ». Des jets de feu et des éclairs jaillissent alors qu'il se précipite sur les ennemis - les décharges des baguettes qu'il a appris à contrôler. Toute la Vallée de Klauthen est considérée comme son antre, et il peut utiliser ses actions d'antre n'importe où en son sein.

Klauth est un **ancien dragon rouge**, avec les caractéristiques supplémentaires suivantes qui augmentent son facteur de puissance à 25 (75 000 PX).

- Maniement de deux baguettes : Si Klauth porte deux baguettes, il peut utiliser une action pour dépenser 1 charge de chaque baguette, déclenchant les effets des deux baguettes simultanément.
- Équipement spécial : Klauth porte une *baguette de boules de feu* et une *baguette d'éclairs*, et il porte un *anneau de résistance au froid*.
- Incantation innée : La caractéristique d'incantation des sorts sous cette capacité est le Charisme (DD de sauvegarde de 22). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, ne nécessitant aucun composant matériel. 1 / jour chacun : *bannissement, forme éthérée, Sens de l'orientation, localisation d'objet, rayons prismatiques, suggestion*
- Liste de sorts : Klauth est un lanceur de sorts de niveau 14. Sa caractéristique d'incantation des sorts est l'intelligence (DD de sauvegarde de 20 ; +12 de mod d'attaque avec un sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants.

Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, réparation, Illusion mineure, prestidigitation*
1er niveau (4 emplacements) : *compréhension des langues, détection de la magie, repli expéditif, identification*
2nd niveau (3 emplacements) : *ténèbres, détection des*

pensées, flèche acide de Melf
3ème niveau (3 emplacements) : *clairvoyance, rapidité, non-détection*
4ème niveau (3 emplacements) : *invisibilité supérieure, tempête de grêle, peau de pierre*
5ème niveau (2 emplacements) : *main de bigby, nuage mortel, scrutation*
6ème niveau (1 emplacement) : *désintégration, suggestion de groupe*
7ème niveau (1 emplacement) : *mirage*

Archipel de Korinn

Des centaines d'îles rocheuses forment cet archipel au nord des îles plus grandes de Moonshae. Les tortues-dragons et les marins barbares humains rôdent autour de ces îles qui abritent des griffons, des harpies, des wivernes, des dragons, des gobelinoïdes et de vieilles ruines hantées par des sorciers maléfiques, des gargouilles et d'autres créatures négligées.

Forêt Cryptejardin

Une petite région boisée près du Pont Ouest cache de nombreuses vieilles ruines naines et la vaste ville souterraine connue sous le nom de Crypte Sud. Pendant des siècles, la Forêt Cryptejardin a été le foyer et le terrain de chasse de l'ancienne dragonne verte Claugiyliamatar, mieux connue sous le nom de Vielle Rongeuse d'Os. Elle a gagné son surnom de son habitude de ronger de vieux cadavres, et est souvent aperçue avec un cadavre mutilé pendant de sa bouche. Les autres dragons restent rarement longtemps dans la Forêt Cryptjardin, parce que Claugiyliamatar les chasse.

Suggestion de Rencontre

Claugiyliamatar se mêle rarement des affaires des petites gens. Même ainsi, sa collection de boules de cristal lui permet de rester au courant des événements qui se passent dans le monde. Elle sait que les géants sont une fois de plus devenus des nuisances et que les aventuriers ont du pain sur la planche. Alors que les personnages traversent sa forêt, les espions des forêts de la Vielle Rongeuse d'Os (oiseaux, rongeurs et autres créatures inoffensives de la forêt) l'avertissent de leur présence. Elle décide sur un coup de tête de quitter son antre et de les rencontrer. Les personnages entendent quelque chose d'énorme s'approchant d'eux à travers les bois sombres et les broussailles emmêlées, et ils pourraient être surpris quand une grande tête de dragon vert se montre avec le cadavre attendri d'un barbare Uthgardt qui pend de sa bouche.

Si les personnages attaquent Claugiyliamatar, elle leur souffle un gaz toxique, s'envole et retourne dans son antre caché. Si les personnages se retiennent, elle leur dit (en commun) de voyager vers le nord jusqu'à la Vallée de Khedrun et de chercher un temple géant appelé « l'Œil du Père-de-Tous ». « Là, » dit-elle, « vous apprendrez ce qu'il faut faire pour mettre fin à la menace des géants. » Elle leur dit également de garder un œil ouvert pour repérer un géant du givre portant un casque fait à partir du crâne d'un dragon blanc, car il peut les aider. (Voir la section « Harshnag » plus loin dans ce chapitre). Une fois qu'elle a donné cette information, la Vieille Rongeuse d'Os prend son envol et retourne dans son antre pour finir son repas.

Claugiyliamatar est un **ancien dragon vert**, avec les caractéristiques supplémentaires suivantes qui augmentent son facteur de puissance à 23 (50 000 PX).

Incantation innée : La caractéristique d'incantation de Claugiyliamatar pour cette capacité est le Charisme (DD de sauvegarde de 19). Elle peut lancer de manière innée les sorts suivants, ne nécessitant aucun composant matériel.
1/jour chacun : invisibilité, légende, protection contre une énergie, vision suprême

Liste de sorts : Claugiyliamatar est un lanceur de sorts de niveau 8. Sa caractéristique d'incantation est la sagesse (DD de sauvegarde de 18 ; + 10 de modificateur d'attaque avec un sort). Elle a préparé les sorts de druide suivants.

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, réparation, production de flamme*
1er niveau : *soins, détection de la magie, enchevêtrement, communication avec les animaux*
2nd niveau : *messager animal, passage sans trace*
3ème niveau : *dissipation de la magie, croissance végétale*
4ème niveau : *flétrissement, localisation de créature, peau de pierre*

Leilon

Leilon était une petite ville près de la Grande Route, à mi-chemin entre les mines dans les montagnes et les vasières sur la côte d'où les habitants envoyaient des barges de minerai aux navires en attente. Pendant de nombreuses années, la ville a été abandonnée parce que la magie protectrice autour de la tour d'un mage appelée la Maison de Thalivar a mal tourné, causant la paralysie de tous ceux qui la regardaient. Les quelques voyageurs qui empruntaient encore la Grande Route et qui bravaient

l'expansion du Marais des Morts devaient parcourir des kilomètres autour de Leilon ou y passer la nuit pour éviter le mystérieux pouvoir de la tour.
Lorsque Seigneur Pasdebraise a décidé de rouvrir la Grande Route, la destruction de la tour est devenue une priorité. Il est maintenant sûr de traverser Leilon, et c'est à nouveau une ville en activité, mais tous ceux qui y vivent doivent allégeance au Seigneur Pasdebraise.

Marécage du Lézard

Au lieu de s'écouler librement dans la mer, la Rivière Delimbiyr se dissout dans un marais reliant différents cours d'eau serpentant autour et sous les arbres festonnés de mousse, formant un vaste marécage. Le Marécage du Lézard est connu pour deux choses : les insectes sanguinaires et les monstres dangereux.
Dans le cas où les personnages se trouvent ici, utilisez la table des monstres des marais de l'annexe B du *Guide du Maître du Donjon* pour trouver des idées de rencontre.

Près du bord nord-est du Marécage du Lézard se dresse le Fort de Cromm, un donjon en pierre entourée d'une enceinte. La Baronne Wynne Cromm (Illuskienne humaine **noble**, LM) et sa garnison de dix- huit soldats (vétérans humains masculins et féminins de différentes ethnies) observent le Marécage du Lézard guettant des signes d'agression du peuple lézard. Wynne cache aussi un sombre secret : elle a la duchesse de Gué de la Dague, Dame Morwen (humaine Tethyrienne, **vétéran**, LN), enfermée dans son cachot. Un succube nommé Pencheska a usurpé l'identité de Morwen, et une fois son travail terminé, elle envisage d'installer Wynne comme son successeur. La baronne s'impatiente d'attendre ce jour.

Llorkh

Des prospecteurs humains et nains ont fondé la ville minière de Llorkh sur la rive est de la Rivière des Flots Gris. Lorsque les Zhents ont commencé à faire du commerce le long de la Route Noire qui traverse Anauroch, ils ont conquis Llorkh, l'utilisant comme un pied à terre dans le Nord. Les Zhentarim revendiquèrent également les mines d'or et d'argent dans les collines voisines et les épuisèrent complètement, tout en combattant les milices du Val Gris qui tentaient de reprendre la ville.

Après que les mines aient été épuisées, les Zhents ont fait leurs bagages et ont quitté la ville en ruines. Llorkh devint plus tard la forteresse d'un seigneur de bandits jusqu'à ce que ce méchant fût finalement chassé. Plus récemment, une tentative de reconstruction de Llorkh venait d'être lancée lorsque les géants des pierres de la Crevasse de la Pierre-morte ont attaqué. Les habitants ont été chassés et les géants ont commencé à démanteler la ville pierre par pierre afin de l'effacer de la surface du monde.

Suggestion de Rencontre

Six **géants des pierres** passent en revue les ruines de Llorkh, séparant les rochers, les pierres tombales, les tuiles en terre cuite et les autres pièces de maçonnerie du bois noirci, des meubles brisés, des outils en bois et de fer et des autres détritus. Ils jettent la pierre et l'argile dans la rivière tout en enterrant les autres épaves sous la terre. Les géants lancent des rochers et des pierres tombales sur les « petites gens » qu'ils voient. Les géants sont répartis de sorte que les personnages peuvent les combattre en trois groupes, chaque groupe composé de deux géants des pierres. Les aventuriers peuvent aussi garder leurs distances et laisser les géants tranquilles.

Trésor

Chaque géant des pierres porte un sac contenant 1d6 × 100 po en monnaie diverse, 1d6 100 po de pierres précieuses, et un objet banal, déterminé en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant dans l'introduction.

Lande Solitaire

Le très justement nommée Lande Solitaire est un désert désolé et poussiéreux de broussailles et de roches qui s'étend du désert d'Anauroch à la Forêt Oubliée et aux contreforts des montagnes des Pics Gris.

Longue Route

La Longue Route, l'une des routes commerciales les plus achalandées du Nord, commence aux portes de Mirabar et continue sur des centaines de kilomètres vers le sud à travers la Vallée de Dessarin, rencontrant la Grand Route juste au nord d'Eauprofonde. De nombreuses villes et villages se trouvent le long de la route et dépendent de la sécurité relative que la Longue Route fournit aux caravanes et autres voyageurs.

Malheureusement pour ces voyageurs, la route est beaucoup trop longue pour être défendue correctement sur toute sa longueur, et les attaques de bandits, de barbares et de monstres sont très fréquentes dans certaines régions.

Longueselle

Ce petit village frontalier paisible et membre de l'Alliance des Seigneurs chevauche la Longue Route, avec des rangées de maisons et d'entreprises de chaque côté de la route commerciale. Les établissements à noter comprennent une auberge rustique appelée le Fer à Cheval Doré et une joyeuse salle de jeu appelée le Golem Jouant, où les jeux de cartes et un jeu de billes local connu sous le nom de Dispersion de Bouclier sont populaires. Au loin, on peut voir des chevaux et des troupeaux de bétail dans des ranchs tentaculaires.

Les monstres ou les brigands prennent parfois Longueselle pour une prise facile - ignorant qu'une famille de puissants magiciens humains, les Harpells, vit à proximité. Leur grande maison, le Manoir de Lierre, se trouve à l'ouest de Longueselle au bout d'un long chemin sinueux. Les Harpells ont fondé le village mais ne prennent pas part à son gouvernement, préférant vivre tranquillement dans leur domaine. Les sorts magiques placés à travers Longueselle et le Manoir de Lierre avertissent les Harpells quand des problèmes surgissent.

Pendant que les personnages traversent Longueselle, ils voient un avis de recherche avec un croquis au fusain d'un nain aux cheveux noirs et au regard fou, sous lequel sont écrits des mots en commun.

> Affiche : « Que la justice soit faite ! » Le Marquis de Mirabar offre 5 000 pièces d'or pour la capture du brigand Worvil Forkbeard, connu de Luskan à Mirabar sous le nom de Charançon. Vu pour la dernière fois autour des Mines de Mirabar, le Charançon est recherché pour vol et meurtre. Il est armé et dangereux, livrez-le à la Hache de Mirabar pour recevoir le paiement. »

Les personnages qui se renseignent à Longueselle ne trouvent pas de piste, mais ils pourraient trouver le brigand dans le Donjon de Xantharl au nord s'ils le visitent (voir la section « Donjon de Xantharl »)

Pics Perdus

Ces montagnes boisées se dressent dans la partie nord-ouest de la Haute Forêt. De nombreuses créatures féeriques habitent autour de ces sommets, ainsi qu'une grande tribu de centaures qui surveillent de près les chasseurs humains et les bûcherons qui opèrent à partir du Fort d'Olostin.

Eauforte

Avec Zelbross, Orlbar et Llorkh en ruines, Eauforte est le dernier bastion de la civilisation dans la Vallée de Delimbiyr à l'est de Sécombre. Si la ville est inquiète, elle ne le montre pas. Eauforte fournit un répit bienvenu pour les conducteurs de caravanes et de péniches fatigués, sans parler des aventuriers. La ville se trouve des deux côtés de la Rivière Delimbiyr, les deux moitiés reliées par un passage en pierre arqué construit par les nains en l'honneur des elfes. Les anciennes protections placées sur le viaduc pour le préserver ont un effet secondaire magique non désiré : les truites qui tentent de nager sous le pont sont propulsées à la place, ce qui explique pourquoi les habitants l'appellent le pont du poisson volant. Les gens qui traversent le pont sont occasionnellement frappés par ces poissons, qui ne causent aucun dommage. Chaque fois qu'un poisson frappe un voyageur et qu'il tombe sur le pont, la coutume locale (considérée comme signe de bonne fortune) est de rejeter le poisson dans la rivière.

Autrefois habité par les elfes, Eauforte est aujourd'hui une ville humaine. Ses grands bâtiments en bois et en pierre sont envahis par les vignes et ornés avec des plantes à fleurs. Les rues sont courbées et serpentent. D'immenses arbres centenaires bordent les berges, et il y des jardins et des tonnelles partout. La ville a remplacé son rempart en terre par un mur il y a des années, mais le mur a des fleurs qui poussent le long de ses fondations à l'intérieur et à l'extérieur du village. La rivière est exceptionnellement large ici, fournissant à la ville l'espace pour un port modeste.

Le Manoir du Haut Seigneur est un manoir sur le côté nord de la rivière. Le haut seigneur actuel de la ville est Telbor Zazrek (**mage** humain Damarien), un ancien aventurier et une marionnette bien payée des Zhentarim qui jouit du pouvoir qui lui a été confié. Grâce à Zazrek, le Réseau Noir maintient une emprise invisible sur la ville. Toutes les marchandises qui ne sont pas fournies par les Zhentarim sont fortement taxées, et le coût de la vie à Eauforte est si élevé que tous ses établissements sont obligés de pratiquer des prix exorbitants.

Ajoutons aux problèmes d'Eauforte les géants des pierres des montagnes des Pics Gris (voir le chapitre 6, « Canyon des géants des pierres »), qui ont commencé à dévaster les villes de Llorkh, Orlbar et les hameaux du Val Gris. Les réfugiés affluent dans Eauforte, et ceux qui n'ont pas les moyens de rester dans les auberges locales sont entassés comme des vaches dans des entrepôts surplombant le port. Comme si cela ne suffisait pas, on a vu des géants des pierres espionner la ville de loin, sans doute en essayant de déterminer ses capacités défensives. Puisque le Réseau Noir

garde ses forces bien cachées dans Eauforte et que la milice de la ville est une petite unité, Eauforte peut sembler être une cible facile.

Bois Tapi

La lisière sud du Bois Tapi est assez sûre pour attirer les bûcherons, les trappeurs et les chasseurs de Mirabar, du Donjon de Xantharl et de Longueselle, mais il n'y a vraiment aucun coin à l'abri des tribus Uthgardt qui chassent ici (principalement des barbares du Corbeau Noir et de la Bête-Tonnerre). Les gobelinoïdes, les loups et les loups sanguinaires rôdent aussi dans ces bois.

Luskan

La Cité des Navigateurs évoque souvent les images romantiques d'une magnifique métropole portuaire, de majestueux galions marchands aux voiles lumineuses, et de fringants escrocs qui saluent leurs ennemis avec un clin d'œil ironique et un signe de chapeau. En réalité, Luskan est tout sauf ça. C'est un tripot sale avec des rues sales, des bâtiments trapus, des quais délabrés, des vieux drakkars grinçants et des pirates grossièrement déguisés en marins marchands. Au-dessus du brouillard et de la puanteur se dresse la Tour des Arcanes, qui abrite une ligue de magiciens cupides et avides de pouvoir appelés la Confrérie des Arcanes. Leur horrible tour se divise en plusieurs flèches plus minces au sommet. De loin, la Tour des Arcanes pourrait être confondue avec un arbre géant sans feuilles. Pour ceux qui ont la malchance de la voir de près, on dirait une main griffue qui jaillit du sol, chacun de ses doigts étant une tour avec de nombreuses fenêtres.

Cinq hauts capitaines règnent sur la ville. Chacun est un prince pirate glorifié qui contrôle une flotte de drakkar. Les cinq flottes servent à plusieurs fins : elles défendent Luskan contre les barbares marins et autres ennemis, elles dirigent le commerce maritime légitime le long de la Côte des Epées, et attaquent et pillent les royaumes insulaires à l'ouest (et occasionnellement des colonies sur la Côte des Epées). Les hauts capitaines n'ont aucune influence sur les actions de la confrérie des arcanes, et il n'est pas non plus évident que les magiciens aient une quelconque allégeance à Luskan.

Le secret le mieux gardé de Luskan est que les hauts capitaines sont sous l'emprise de Jarlaxle Baenre, le chef d'une confrérie clandestine de mercenaires et de voleurs drows appelés Bregan D'aerthe. Jarlaxle est un maître des complots (et un maître du déguisement) qui voudrait intégrer Luskan dans l'Alliance des Seigneurs, mais la Cité des Navigateurs a une réputation si peu recommandable et si peu à offrir que la plupart des membres de l'alliance ne le permettent pas. Cela n'empêche pas Jarlaxle d'essayer, surtout maintenant que l'alliance a perdu deux membres : Éternelbocage et Sundabar.

Les personnages s'approchant de Luskan pour la première fois voient un épais nuage noir de fumée s'élever du port. La fumée jaillit d'un grand drakkar de géants du givre (voir l'encadré « Svardborg : caractéristiques générales » au chapitre 7, « Iceberg des géants du givre ») qui a foncé dans le port et a percuté plusieurs drakkars, les coulant avant qu'un groupe de magicien émerge de la Tour des Arcanes et ne mette le feu au navire avec une rafale de sorts de boules de feu. Les magiciens sont retournés dans leur monstrueuse tour, et les hauts capitaines attendent que le navire arrête de brûler avant de monter à bord et de le fouiller. (Compte tenu de la taille du navire, cela pourrait prendre un certain temps.) Plusieurs cadavres de géants du givre flottent face cachée dans l'eau glaciale autour de l'épave en feu, et le pont du grand drakkar des géants est parsemé d'autres géants morts.

Pour une carte de Luskan et plus d'informations à ce sujet, voir le *Guide de l'Aventurier de la Côte des Épées*.

Maelstrom

Les filles du roi Hekaton résident dans cette forteresse sous-marine, qui se dresse au milieu des récifs et des épaves couvertes de bernacles dans les profondeurs de la Mer Inviolée. Voir le chapitre 10, « Bastion des Géants des tempêtes », pour plus d'informations sur ce lieu.

Marais des Morts

Un royaume qui était là depuis longtemps a été emporté quand une liche appelée Iniarv a fait couler la mer à l'intérieur des terres. Le marais tire son nom des milliers de personnes qui sont mortes dans l'inondation. Les voyageurs sur la Grande Route, qui contourne le marais à l'est, doivent résister à l'envie d'être attirés dans le marais par de sautillants feux follets. D'innombrables aventuriers ont péri dans le marais, attirés par d'authentiques récits de châteaux en ruines à moitié enfouis dans la fange. Ces domaines autrefois nobles sont maintenant une maison pour les lézards, les morts-vivants, et pire. Les plus grandes menaces pour les chasseurs de trésors potentiels sont les dragons noirs anciens et jumeaux Voaraghamanthar et Waervaerendor. Alors que le premier est considéré comme le seigneur incontesté du marais, le dernier est à peine connu - et les deux dragons aiment que ce soit ainsi.

Si les personnages explorent le marais, utilisez la table des

monstres des marais de l'annexe B du *Guide du Maître du Donjon* pour trouver des idées de rencontre.

Mines de Mirabar

Le terrain accidenté autour de Mirabar est jonché de mines, de carrières ouvertes et de tas de scories et de gravats. Les Mines de Mirabar produisent de grandes quantités de métaux et de pierres précieuses. Les mines de travail d'importance sont fortement fortifiées. Tous les mineurs qui entrent – nains et humains - sont fouillés avant et après chaque rotation, assurant la sécurité. C'est un inconvénient que les mineurs acceptent parce que, contrairement à beaucoup d'autres endroits dans le Nord, Mirabar paie bien et prend soin des travailleurs.

Mirabar

Mirabar est de loin la ville la plus riche du Nord. Elle se trouve au sommet d'une colline sur le côté nord de la Rivière Mirar, telle une forteresse inattaquable, entourée de tous côtés par une enceinte en pente, aussi large à la base que de nombreux pâtés de maisons à Eauprofonde. Les défenseurs peuvent tirer des flèches du haut de l'enceinte ou, en hiver, verser de l'eau pour les glacer et la rendre glissante. Il n'y a pas de pénurie de pierre ni d'armement. Même les quais ont des remparts et des fortifications.

Les visiteurs de Mirabar se demandent souvent pourquoi ils ne voient pas plus de nains, car les humains constituent la majorité des habitants de la ville. Une autre ville se trouve juste en dessous de la surface, et cet endroit est dominé par les nains. Sous terre, Mirabar est une ville de cavernes résidentielles éclairées, de forges surchauffées, de fonderies fonctionnant de jour comme de nuit et de tunnels menant aux mines.

Le marquis de Mirabar, Selin Ramur (humain noble Damarien, LN), rencontre les autres membres de l'Alliance des Seigneurs pour s'assurer que les intérêts de Mirabar ne sont pas ignorés. Tandis que le marquis s'occupe de la politique étrangère, le véritable pouvoir dans la ville repose sur le Conseil des Pierres Etincelantes, un groupe de nains vénérables qui gèrent la sécurité de la ville et décide où la production des Mines de Mirabar est vendue. La défense de la ville incombe à la Hache de Mirabar, une garnison bien armée. Tous les membres de la Hache de Mirabar sont des nains d'écu. Un membre typique est un **vétéran,** avec les changements suivants :

- Un membre de la Hache de Mirabar a une CA de 18 (plaque), 67 (9d8 + 27) points de vie, et une vitesse de déplacement de 7.5 mètres.
- Il ou elle a un score de constitution de 16 (+3) et la vision dans le noir sur une distance de 18 mètres.
- Il ou elle parle Commun et Nain.
- Il ou elle a l'avantage sur les jets de sauvegarde contre le poison et la résistance aux dégâts de poison.
- Il ou elle manie une hache d'arme au lieu d'une épée longue, et une hachette au lieu d'une épée courte.

Forêt Brumeuse

Cette forêt à feuilles persistantes tire son nom du brouillard qui descend de la Haute Lande et l'enveloppe, rendant l'orientation difficile, même le meilleur des jours. Des Elfes des bois patrouillent dans la forêt pour défendre les bois contre les braconniers. Les visiteurs qui laissent tranquilles les habitants de la Forêt Brumeuse, et qui construisent de petits feux de camp et uniquement avec des branches tombées, ne sont généralement pas dérangés.

Castelmithral

La maison ancestrale du clan Marteaudeguerre des nains d'écu est une citadelle quasi-imprenable sous les Collines de Givre, avec des portes massives en granit scellant son entrée et une foule de défenseurs endurcis qui attendent au-delà. En dépit de sa réputation presque mythique, Castelmithral est plus une forteresse qu'une ville, avec des tunnels à d'autres nains cachés profondément au-dessous de ses mines.

Bruenor Marteaudeguerre a abandonné le titre de roi de Castelmithral pour la troisième et dernière fois quand il a entrepris de récupérer la cité perdue de Gauntlgrym. Son successeur trié sur le volet, Dagnabbet Waybeard (Labarbue), dirige désormais Castelmithral en tant que reine. Chef audacieuse et guerrière féroce, la reine Dagnabbet soutient fermement l'adhésion de Castelmithral à l'Alliance des Seigneurs.

Boislune

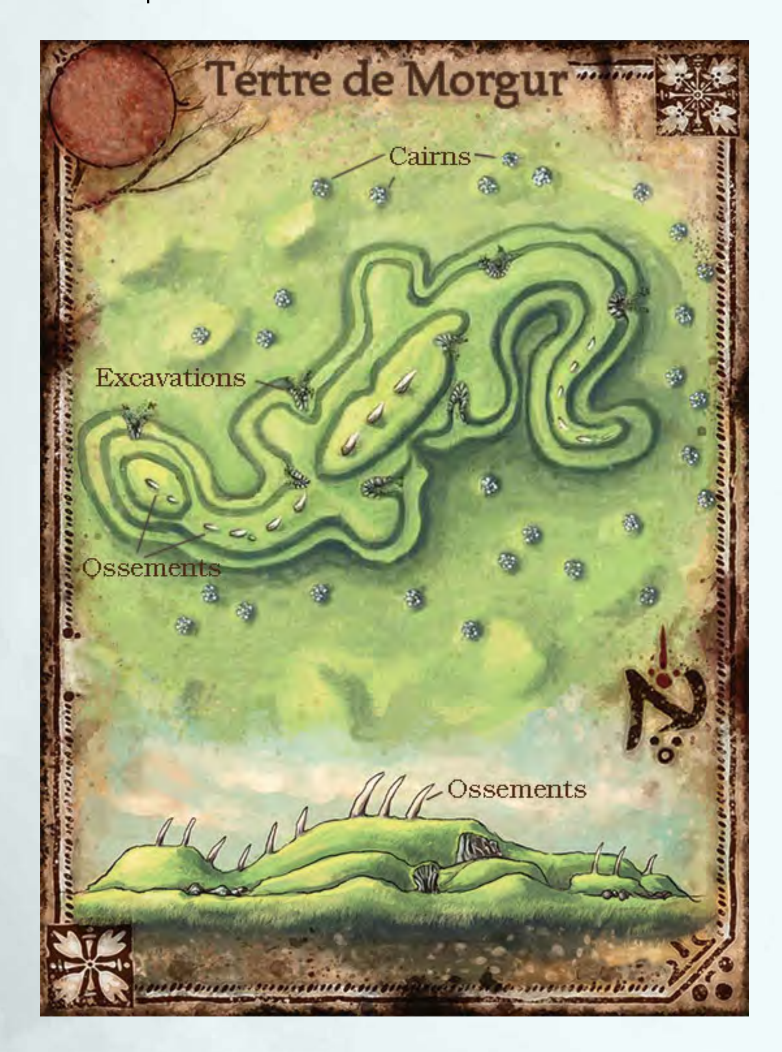
Voir la section « Bois Scintillant »

Tertre de Morgur

Le tumulus de la tribu perdue de la Bête-Tonnerre (voir la section « Barbares Uthgardt » plus haut dans ce chapitre),

le Tertre de Morgur se dresse dans les Crags et tire son nom du frère d'Uthgar. Le tumulus (voir la carte 3.7) a la forme d'un dragon à long cou et sans ailes – la représentation Uthgardt d'une Bête- Tonnerre. Une crête d'os de dragon jaillit de la tête, du cou, du dos et de la queue du tumulus. D'énormes cairns entourent le tumulus jusqu'à une distance de 400 mètres. Sous eux se trouvent les ossements des guerriers tribaux vénérés de Bête-Tonnerre.

La tribu Bête-Tonnerre n'a pas visité son tumulus ancestral depuis des années, le laissant à la merci des pillards. Plusieurs sites de fouilles laissés par les précédentes expéditions attestent de la popularité du tumulus parmi les chasseurs de trésors.



Trésor

Les membres superstitieux de la tribu Bête-Tonnerre ont enterré de nombreux objets magiques dans leur tumulus ancestral afin qu'ils puissent être surveillés au-delà de leur mort. Les pillards ont déterré la quasi- totalité de ces objets, ne laissant que peu de chose aux aventuriers intrépides. Si les personnages mènent leurs propres fouilles archéologiques, ils pourraient trouver quelque chose s'ils sont patients. Ils peuvent creuser plus profondément à une excavation existante ou commencer leurs propres fouilles.

Un membre du groupe qui passe 8 heures à fouiller sous le Tertre de Morgur peut faire un test d'intelligence DD 20 (Investigation). À chaque test réussi, jeter le dé sur la table B d'objets magiques du chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon* pour déterminer ce qui est trouvé. Seuls deux de ces trésors peuvent être révélés. Le prochain membre du groupe à réussir le test trouve une dent de taille géante (voir « Relique ancienne »). Une fois que le groupe trouve la relique, d'autres fouilles ne donnent rien de conséquence ou de valeur.

Relique Ancienne

Le personnage déniche une dent de géant de feu en plaqué or, qui est une ancienne relique de géant.
La dent est non-magique et assez petite pour tenir dans la main d'un humain.

Suggestion de Rencontre

Lorsque la dent est déterrée, le sol tremble alors que quatre squelettes de bête-tonnerre animés surgissent du tumulus et se battent jusqu'à ce qu'ils soient renvoyés ou détruits. Ils concentrent leurs attaques sur celui qui a la dent du géant du feu. Chacun a les statistiques d'un **ankylosaure**, avec les changements suivants :

- Un squelette de bête-tonnerre attaque avec sa morsure au lieu de sa queue. Son attaque de morsure a un bonus de +7 au toucher, une portée de 1.5 mètres, et inflige 18 (4d6 + 4) points de dégâts perforants sur un coup. À la différence de l'attaque de queue, son attaque de morsure ne peut pas faire tomber sa cible au sol.
- Il est vulnérable aux dégâts contondants.
- Il est mort-vivant et a l'immunité aux dommages de poison, à l'état empoisonné, et à l'épuisement.
- Il a la vision dans le noir sur une distance de 18 mètres.

Bouclier de Mornbryn

Le Bouclier de Mornbryn, un village à la lisière ouest des Landes Eternelles, tire son nom de la crête rocheuse en forme de fer à cheval qui forme un rempart naturel le long des côtes ouest et sud du village, le protégeant des inondations lorsque la Rivière Surbrin se gonfle au printemps. À l'extrémité nord-est du Bouclier de Mornbryn se trouve un petit donjon en pierre avec des catapultes

lanceuses de feu pointées dans la direction des Landes Eternelles. Mornbryn était un rôdeur d'une certaine renommée dans le Nord il y a des siècles, et la légende raconte que sa tombe remplie de trésors est cachée quelque part à proximité.

Les villageois ont l'habitude de faire face aux menaces des Landes Eternelles, mais rien n'est aussi redoutable que les géants du feu. Il y a trois semaines, un quartet de géants du feu a traversé le village, a escaladé la crête à l'ouest de la ville, a pataugé à travers la rivière et a disparu dans les Collines de Surbrin sans même jeter un coup d'œil sur le côté. Les villageois en sont sortis indemnes, et les dégâts matériels ont été minimes. Il était clair pour les résidents du Bouclier de Mornbryn que les géants n'avaient aucun intérêt pour le village. Il était simplement sur leur chemin.

Suggestion de Rencontre

Après avoir entendu parler de « l'attaque » des géants du feu sur le Bouclier de Mornbryn, les agents de Zhentarim à Yartar ont envoyé des mercenaires au village, offrant leur protection. Les mercenaires se baladent en ville sur des **chevaux de guerre**, agissant comme des chevaliers étincelants. Les villageois les ont bien accueillis au début, mais les mercenaires se révèlent amener plus de troubles que de bienfaits. Ils semblent plus intéressés à trouver la tombe perdue de Mornbryn qu'à garder le village. Le chef mercenaire, Oboth Thornsteel (**vétéran** humain Damarien NM avec 90 points de vie), a transformé le Troll en Flammes - l'auberge locale - en son quartier général personnel, avec six mercenaires (**vétérans** de sexe masculin et féminin de différentes races et ethnies, NM) à l'extérieur et six autres à l'intérieur. Pendant la journée, les douze mercenaires restants rassemblent de temps en temps les villageois et les amènent à l'auberge pour les interroger, tandis qu'Oboth prend des notes dans un grand livre recouvert de cuir noir avec le symbole Zhentarim imprimé sur le devant. Oboth soupçonne que quelqu'un en ville sait où la tombe est cachée, ou connaît des bribes de légendes se référant à son emplacement.

Peu de temps après l'arrivée des personnages, les mercenaires alertent Oboth, qui insiste pour parler avec les nouveaux venus. Si Oboth pense que les personnages sont des fauteurs de troubles, il insiste pour qu'ils cherchent un abri ailleurs. S'ils contestent son autorité, il leur promet des accommodements tranquilles dans le cimetière local à moins qu'ils ne fassent ce qu'il demande. Oboth aime intimider les autres, mais n'aime pas être intimidé. Il a peu de respect pour les aventuriers, mais il tolère leur présence si un ou plusieurs d'entre eux sont membres ou alliés du Réseau Noir.

Trésor

Chaque mercenaire porte 2d10 po dans une bourse. Oboth porte également une chevalière en électrum (d'une valeur de 50 po) portant le symbole du Zhentarim : un serpent noir ailé.

Nesmé

Malgré un effort héroïque pour sauver la ville, Nesmé est tombé pendant la guerre des Marches d'Argent contre une horde d'orcs aidés par un ancien dragon blanc nommé Arauthator. Elle a ensuite été occupée par les drows jusqu'à ce qu'ils aient été contraints de l'abandonner. Aujourd'hui, Nesmé est en ruines et les monstres des Landes Eternelles contrecarrent les efforts entrepris pour la reconstruire.

La ville se tenait sur le côté est de la Rivière Surbrin, enfermé dans un mur circulaire festonné de balistes et de catapultes, et relié par un pont fortifié à un formidable château sur le côté ouest de la rivière. Ce bastion occidental renfermait les quais, les enclos et les réserves, et donnait aux citadins et aux miliciens un endroit où se replier au cas où la ville serait brisée. Bien que les milices aient mené un bon combat contre les orcs, la ville n'a pas pu résister aux attaques du dragon. Le château de la rive ouest s'est partiellement effondré, le pont a été détruit et les défenses de la ville ont été démolies. Dans les murs de la ville, maintenant trouées à plusieurs endroits, se trouvent des tas de débris qui étaient autrefois des boutiques, des tavernes, des auberges et des lieux de fêtes. Des crânes, des os, des armures rouillées et des armes brisées sont tout ce qui reste de ceux qui ont été tués par les haches orcs et le souffle glacial du dragon.

Suggestion de Rencontre

Huit **malfrats** Zhentarim (hommes et femmes de différentes ethnies, LM) montés sur des **chevaux de selle** observent la Piste de Surbrin. Ils interceptent des personnages marchants ou se dirigeant vers le nord en direction de Nesmé, menaçant de les tuer à moins qu'ils ne rebroussent chemin immédiatement.

Si les personnages battent ou contournent ces gardes, ils arrivent à Nesmé pour trouver des représentants Zhentarim attendant l'arrivée d'une géante du feu représentant le duc Zalto (voir chapitre 8, « Forge des géants du feu »). Les personnages peuvent espionner cet événement sur le point de se dérouler en se cachant derrière des décombres. Ils doivent chacun réussir

un test de Dextérité (Discrétion) DD 10 pour ne pas se faire repérer.

La force Zhentarim se compose d'un négociateur nommé Fylo Nelgorn (**prêtre** Damarien de Baine avec un serpent volant enroulé autour de son bras gauche, LM) et de vingt **malfrats** Zhentarim (hommes et femmes de diverses ethnies, LM). Les **chevaux de selle** des Zhents sont attachés à quelques ruines de la ville.

La **géante du feu**, Gundahella, et sa suite de vingt **hobgoblins** viennent du nord et entrent dans la zone de rencontre par une entaille dans le mur extérieur. La négociation ne dure que quelques minutes.

Fylo promet l'aide des Zhentarim pour empêcher l'Alliance des Seigneurs et d'autres groupes d'interférer dans la recherche des fragments de Vonindod par les géants du feu, à condition que le colosse d'adamantium ne soit pas utilisé pour attaquer des colonies ou des groupes sans le consentement du Réseau Noir. Fylo mentionne la Tour Lueur de Lune à Éternelbocage comme une cible possible pour illustrer son propos.

Gundahella accepte les termes de Fylo et lui dit que le duc Zalto va libérer un prisonnier Zhentarim actuellement détenu à Mâchefer en signe de bonne foi ; elle ne connaît pas le nom du Zhent, elle sait seulement que c'est un nain.

Si les personnages ne font qu'observer, la réunion se termine avec Gundahella et sa force reprenant leur chemin et Fylo envoyant son serpent volant avec un parchemin à ses supérieurs à Yartar, les informant que la réunion s'est déroulée aussi bien que prévu. Lui et ses malfrats installent leur camp au milieu des ruines et attendent que le serpent volant revienne avec d'autres instructions.

Si les personnages interrompent les négociations, les deux forces maléfiques les attaquent.
Indépendamment de l'issue du conflit, Gundahella est furieuse que les Zhentarim n'aient pas réussi à assurer la sécurité du site de la réunion. Elle met fin à la négociation sans parvenir à un accord.

Montagnes de Nétheres

Les sommets sombres et menaçants des Montagnes Nétheres sont la source de nombreuses légendes sur la magie perdue des Nétheres, ainsi que d'un dépôt de richesses tangibles telles que le granit. Les montagnes sont également emplies de tribus d'orcs, tandis que les pics orientaux abritent plusieurs dragons bleus qui ont été chassés du désert d'Anauroch au Nord par Iymrith et sa couvée (voir la section « Anauroch »)

Padhiver

Connue sous le nom de Joyau du Nord, la ville de Padhiver a été gravement endommagée lorsque le Mont Brulant à proximité (voir la section « Bois de Padhiver ») a fait éruption il y a environ cinquante ans. Maintenant, la Cité des Mains Habiles travaille furieusement pour se reconstruire. La reconstruction de Padhiver est loin d'être complète, cependant. Certains de ses murs extérieurs sont encore en ruines et plusieurs de ses quartiers restent abandonnés. Même ainsi, le grand gouffre de l'Outreterre qui s'est ouvert dans la ville a été scellé par magie (à grands frais), et cette réalisation est de bon augure pour l'avenir de Padhiver.

Dagult Pasdebraise est le Seigneur Protecteur de Padhiver, régnant en l'absence d'un véritable héritier de la couronne de Padhiver. À l'heure actuelle, aucun héritier légitime n'est connu comme existant, et beaucoup croient que la lignée royale est morte. Seigneur Pasdebraise ne prend aucun risque, cependant. Il paira tranquillement ou dissuadera quiconque qui prétendrait être un membre de la lignée Alagondar.

Pasdebraise était autrefois le Seigneur Découvert d'Eauprofonde, ayant des résidences et des bureaux dans les deux villes. À la suite de plusieurs scandales politiques, Pasdebraise a été destitué en tant que Seigneur Découvert et forcé de fuir Eauprofonde. Maintenant, il vit à Padhiver toute l'année et s'efforce de voir Padhiver éclipser Eauprofonde dans la richesse et la prospérité. Pasdebraise, qui a été courtisé et finalement trahi par des nobles flagorneurs et des maîtres de guilde dans Eauprofonde, ne veut pas une répétition de ces événements dans Padhiver. Ainsi, il prélève de lourdes taxes sur les riches, empêchant les familles nobles de prendre pied politiquement dans la ville, et a promulgué des lois sévères qui empêchent la formation des guildes.

Padhiver est membre de l'Alliance des Seigneurs, et Pasdebraise soutient les efforts de l'organisation pour répandre la civilisation dans tout le Nord et embauche des aventuriers pour aider à protéger la ville et ses intérêts. Pourtant, sa principale préoccupation est de reconstruire Padhiver et son économie tout en gardant une emprise sur les rênes du pouvoir.

L'Ordre du Gantelet a une forte présence dans Padhiver. La plupart de ses membres résidents sont des clercs et des chevaliers de Heaume, Torm et Tyr, ainsi que leurs acolytes et leurs écuyers. Pour une carte de Padhiver et plus d'informations à ce sujet, voir le *Guide de l'Aventurier de la Côte des Épées*.

Bois de Padhiver

La forêt à l'est de Padhiver semble avoir une essence magique, ou du moins un secret mystique. Le Bois de Padhiver détient d'innombrables ruines et plus de quelques châteaux en ruine. La Rivière Padhiver, toujours chaude, qui coule du bois, prend sa source en profondeur sous le Mont Brulant, un volcan actif dans le nord de la forêt. Le volcan est rentré en irruption pour la dernière fois il y a une cinquantaine d'années. La lave qui coulait de la montagne a brûlé une large bande à travers le Bois de Padhiver, détruisant tout ce qu'elle a touché. De nouveaux arbres ont commencé à pousser là où les anciens se dressaient, bien que les effets de la catastrophe soient encore évidents pour tous.

Fort-nouveau

Fort-Nouveau est une forteresse en motte castrale sur le côté sud de la Route de la Fourche, à l'est de Sundabar dans les contreforts des Montagnes Rauvin. Quelques douzaines de cottages à ossature de bois se dressent à l'extérieur de la palissade, tout comme une taverne confortable appelée Récompense du Héros, gérée par un jeune demi-elfe sympathique et bavard nommé Delf Dereldar (**roturier**, male demi-Elfe, LB). Delf passe son temps libre à regarder un échiquier sur le bar ; il joue régulièrement avec le gendarme du village, Jorok Narm (un **vétéran** demi-orc mâle), qui prend un verre ou deux après ses heures de travail avant de se retirer pour la soirée.

Deux anciens membres des Zhentarim fondèrent Fort-Nouveau. Ils sont morts depuis longtemps et, au fil des ans, la colonie est devenue moins un bastion du Réseau Noir et plus une halte sur le chemin ouverte à quiconque a besoin d'un endroit sûr pour passer la nuit. Le gendarme Narm et sa milice de vingt **gardes** (N hommes et femmes de différentes ethnies, N) préservent la paix.

Pierre-nuit

Cette forteresse en motte castrale se trouve au sud de la Forêt d'Arprofond, entre Eauprofonde et Gué de la Dague. Voir le chapitre 1, « Un grand bouleversement », pour plus d'informations sur Pierrenuit.

Fort de Noanar

Ce village en bordure de la Haute-Forêt a grandi autour d'un célèbre pavillon de chasse construit il y a plus de deux cents ans. À son apogée, le Fort de Noanar a organisé des chasses sauvages qui ont attiré les nobles et les marchands les plus riches du Nord. Certains qui se sont aventurés dans le Fort de Noanar ne sont jamais revenus, provoquant de sombres rumeurs selon lesquelles les cinq Seigneurs de la Chasse qui régnaient sur le Fort de Noanar organisaient des massacres pour amuser leurs invités et permettaient même à leurs invités de se chasser les uns les autres. L'endroit a été fui, et le village a traversé des temps difficiles. Tout personnage ayant une bonne maîtrise de la compétence Histoire peut se souvenir de ces sombres rumeurs grâce à un test réussi d'intelligence DD 15 (Histoire). Un test réussi confirme également que les Seigneurs de la Chasse étaient humains.

En l'occurrence, les rumeurs sont vraies. Les Seigneurs de la Chasse ont joué à toutes sortes de jeux terribles au détriment de leurs riches employeurs. Il y a un siècle et demi, pour échapper à leur mort inévitable, les Seigneurs de la Chasse ont conclu un pacte avec Orcus, qui les a transformés en cinq **Nécrophages**. Les nécromanciens du service du seigneur démon aidèrent les Seigneurs de la Chasse à transformer les os inanimés de leurs chevaux morts depuis longtemps en cinq **chevaux de guerre squelette**. Chaque nuit, après le coucher du soleil, les Seigneurs de la Chasse chevauchent leurs coursiers squelettiques pour patrouiller sur les terres autour du Fort de Noanar, à la recherche d'une proie digne d'être chassée. Ils retournent toujours à leur donjon avant le lever du soleil le lendemain matin. Ils n'ont aucun intérêt à nuire aux villageois locaux, qu'ils considèrent comme leurs sujets. Les villageois sont bien conscients des escapades des Seigneurs de la Chasse, mais le Fort de Noanar est si isolé que peu de gens savent que les Seigneurs de la Chasse existent toujours. Une poignée de villageois se sont éloignés du Fort de Noanar au fil des ans, mais la plupart ont trop peur de s'enfuir, croyant les rumeurs (bien qu'elles soient fausses) disant que les Seigneurs de la Chasse traquent et tuent les villageois qui tentent de partir. Aujourd'hui, les résidents du Fort de Noanar s'éloignent rarement de leurs maisons. Ils ne parlent pas des Seigneurs de la Chasse, ils ne préviennent pas non plus les visiteurs. Craignant la colère des Seigneurs, ils se tiennent à l'écart et disent peu ou rien à propos de leurs maîtres morts-vivants.

L'Auberge du Cerf Blanc, ancien pavillon de chasse du village, se dresse au milieu de petites maisons en pierre et d'écuries. Le bâtiment grinçant est bien entretenu à l'intérieur, offrant un peu de grandeur dans un cadre par ailleurs rustique. L'aubergiste est un petit homme courtois nommé Avgar Filroy (humain chondathien **roturier**, N) qui

a des serviteurs permanents invisibles pour l'aider au nettoyage. Il est un peu délirant et parle des Seigneurs de la Chasse comme s'ils étaient encore en vie, même s'il a vu des preuves du contraire. Il dit que les Seigneurs de la Chasse sont à la retraite et ne souhaitent pas être dérangés, et il prévient les invités de rester dans leur chambre la nuit, affirmant que la terre autour du Fort de Noanar est hantée par les esprits de chasseurs morts.

Les personnages qui cherchent à obtenir une audience avec les Seigneurs de la Chasse doivent d'abord parler à Amrath Mulnobar (**vétéran** nain d'écu mâle, NM), le castellan du donjon des Seigneurs de la Chasse. Amrath a servi les Seigneurs de la Chasse pendant plus de deux siècles, remontant à quand ils étaient encore en vie. Maintenant, c'est un nain bourru à barbe grise qui traîne dans les couloirs sombres du donjon comme une mauvaise odeur. Le donjon a eu une fois une petite garnison, mais seul Amrath y est toujours.

Le donjon est niché parmi les vieux pins sur une colline surplombant le village endormi. Le bâtiment a trois étages, des tourelles d'angle et des remparts sur le toit. Un des toits de tourelle s'est effondré, laissant un trou béant à travers lequel les oiseaux et autres créatures peuvent entrer. Toutes les fenêtres sont murées et les lourdes portes en chêne du rez-de-chaussée sont barricadées de l'intérieur. Les forcer à s'ouvrir nécessite un test de force DD 27 réussi. Si les personnages frappent à ces portes, Amrath arrive une minute plus tard, ouvre une fente de fer dans la porte au niveau des yeux d'un nain, et exige de savoir ce qu'ils veulent. Le nain n'ouvre les portes que si les personnages livrent de nouvelles selles pour les coursiers de ses maîtres (voir la section « Quête de Narth Tezrin » au chapitre 2). Amrath permet aux personnages de placer les selles dans le hall d'entrée, puis essaie de les faire sortir rapidement.

Les Seigneurs de la Chasse se cachent dans une salle de banquet poussiéreuse au rez-de-chaussée, affalés dans des chaises autour d'une table à manger drapée d'une toile d'araignée. Ils passent leurs journées à se remémorer le « bon vieux temps » et attaquent toute créature autre qu'Amrath qui les dérange. Derrière leurs chaises se trouvent des piles d'os de cheval. En une action bonus à son tour, un Seigneur de la Chasse peut commander à la pile d'os la plus proche de se lever et devenir un squelette de cheval de guerre squelette sous son commandement.

Trésor

À l'arrière de la salle de banquet des Seigneurs de la Chasse se trouve un coffre au trésor fermé à clé. Amrath porte la clé autour de son cou, mais un personnage peut crocheter la serrure en utilisant des outils des voleurs avec un test de dextérité DD 20 réussi. Le coffre contient 600 po dans un sac gris en peau piquée d'Orc, une pochette en cuir contenant six gemmes de 50 po et 1d3 objets magiques, déterminés en jetant le dé sur la table B du chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon.

Chemin du Nord

Le Chemin du Nord est un sentier enneigé et balayé par le vent qui relie la ville de Luskan aux terres gelées dans les hauteurs du Nord. Le sentier disparaît presque tout l'hiver, enfoui sous la neige profonde. De plus, la région a peu d'arbres ou de collines pour offrir un abri.

Sillon du Nord

Le Sillon Nord s'étend d'Eauprofonde au complexe agricole fortifié de Champsdorés. Des chariots chargés de nourriture se dirigent vers le sud, sous haute surveillance, tandis que des chariots vides se dirigent vers le nord pour aller chercher plus de richesses. Le trafic le plus intense est après la récolte. Des chaumières et des fermes ont été érigées de part et d'autre du sentier, et les humbles ruraux qui y vivent se surnomment eux-mêmes les Fouisseurs du Nord.

Fort d'Olostin

Un donjon fortifié est situé sur le côté nord du Chemin des Landes Eternelles entre Yartar et Éternelbocage. Derrière les murailles du Fort d'Olostin se trouve un petit village avec un marché, une forge, un fournisseur de chariots, une auberge appelée le Troll Sans Tête et une taverne connue sous le nom de Flacon Enflammé. L'auberge tire son nom d'un incident impliquant un troll décapité qui a erré dans le village, a pris feu, et a presque brûlé l'établissement. La taverne tire son nom d'un flacon ordinaire qui a été ensorcelé pendant le duel d'un magicien il y a longtemps et qui maintenant flotte et projette de la lumière au milieu de la salle principale.

Une Pierre

Le tumulus ancestral de la tribu du Poney Céleste des barbares d'Uthgardt se trouve dans un bosquet de chênes entouré des grands pins du Boilune, à l'ouest de la Rivière Courserouge. Le tumulus ancestral du Poney Céleste est un plateau à deux niveaux. Sur le niveau inférieur, les

cairns couvrent les restes enterrés des morts honorés de la tribu. Le niveau supérieur a la forme d'un Poney Céleste (un pégase), bien que la forme de cette caractéristique ne soit évidente que vue des airs. Un rocher rond de 4.5 mètres de diamètre planté fermement dans le sol dans la partie nord-est de la zone représente l'œil du poney céleste. Le rocher est couvert de gravures de lignes ciselées par une main inconnue, et c'est à ce rocher que le nom du tumulus ancestral se réfère. Les Poneys Célestes utilisent la pierre comme autel, et les chamans du Poney Céleste croient qu'ils peuvent communier avec Uthgar simplement en touchant le rocher quand sa surface est baignée dans la lumière de la pleine lune.



Un ruisseau rapide mais peu profond d'eau douce et scintillante entoure le tumulus ancestral comme un fossé, bien qu'il ne soit en aucun cas de nature défensive. Au-dessus du ruisseau, aux extrémités nord-est et sud-ouest du plateau, il y a des mâts totémiques non peints, dont les sommets sont sculptés pour ressembler à des poneys célestes à ailes déployées. Les cadavres flétris et meurtris des intrus sont attachés à ces mats en guise d'avertissement pour les autres.

Les guerriers du Poney Céleste patrouillent dans les bois entourant le tumulus ancestral. Les aventuriers sont susceptibles de rencontrer un ou plusieurs d'entre eux pendant qu'ils traversent la forêt (voir la section « Boilune »).

Relique Ancienne

Lancer un sort de *détection de la magie* sur le rocher révèle une aura de magie de transmutation qui en émane. Le rocher lui-même est une relique de géant qui a été façonnée, sculptée et abandonnée il y a longtemps par un géant de la Terre. Uthgar et ses disciples l'ont trouvé dans sa forme rétrécie et l'ont amené ici. N'importe quel personnage qui réussit un test de DD 15 Intelligence (Arcane) peut dire que les lignes gravées qui ornent sa surface extérieure sont soigneusement conçues pour canaliser l'énergie magique. Lancer un sort d'*identification* sur le rocher permet d'apprendre ses propriétés magiques, dont chacune est activée en traçant des lignes spécifiques sur sa surface.

- Une créature peut utiliser une action pour lancer le sort *contrôle du climat* ou le sort *divination* depuis la pierre. Une fois que l'un des sorts est lancé, cette propriété ne peut plus être utilisée pendant 7 jours.
- Une créature peut utiliser une action pour rétrécir la pierre à la taille d'un orbe de 15 centimètres de diamètre pesant 11 kilos, ou agrandir le rocher à sa taille normale (diamètre de 4.5 mètres) et son poids (12 tonnes). Tout ce sur quoi tombe sur le gros rocher prend 55 (10d10) dégâts contondants. Une créature peut éviter de subir ces dégâts en se dégageant avec un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 réussi. Une fois l'effet de réduction ou d'agrandissement utilisé, cette propriété ne peut plus être utilisée pendant 24 heures.

Suggestion de Rencontre

Lorsque les personnages atteignent le premier niveau du plateau, le sol sous leurs pieds commence à trembler. Quelques secondes plus tard, une **bulette** surgit du sol à 15 mètres d'eux. Monté sur son dos se trouve un membre du Culte de la Terre Noire nommé Tau (humain Shou, NM). Il connaît les propriétés de la pierre unique et cherche à revendiquer la relique au nom d'Ogrémoch, le prince de la Terre élémentaire. Il ne veut pas de témoins et attaque les personnages à vue. Deux rounds plus tard, sur le compte de l'initiative de la bulette, une seconde bulette montée par un sectateur de la Terre Noire nommé Sharda (Illuskienne humaine, NM) surgit de la terre et rejoint la

mêlée. Tau et Sharda ont les statistiques des **fanatiques**, avec les changements suivants :

- Ces fanatiques de culte sont neutres.
- Ils parlent Commun et Terran.
- Ils portent des plastrons en pierre au lieu d'une armure en cuir, leur donnant une CA de 16.
- Ils brandissent des bâtons de pierre au lieu de dagues qui infligent 4 (1d4 + 2) dégâts contondants sur un coup.

Les cultistes ne sont pas facilement effrayés ou intimidés, mais les personnages qui les capturent peuvent tenter de les interroger. Tout personnage qui réussit un test de Charisme (Intimidation) DD 15 convainc un fanatique capturé de révéler qu'il est membre du Culte de la Terre Noire, qui opère dans et autour les Collines de Sumber, et que le culte vénère Ogrémoch. Ces cultistes n'ont aucun lien avec les géants ; leurs chefs sont décrits dans *Les Princes de l'Apocalypse* (voir cette aventure pour plus d'informations).

Alors que la bataille s'achève, avant que les personnages n'aient le temps de se reposer, vingt **guerriers tribaux** et un **chaman Uthgardt** (voir annexe C) de la tribu du Poney Céleste émergent du bord nord-ouest des bois, attirés par les bruits du combat. Ils se précipitent et attaquent.

Trésor

Les plastrons en pierre des cultistes sont traités avec de l'huile magique et pèsent le même poids que les plastrons en métal. Ils valent 250 po chacun.

Orlbar

Loin de la civilisation, le vieux village d'Orlbar surplombe la confluence de la Rivière Loagrann et des Flots Gris et n'attire que ceux qui ont un esprit aventureux. L'endroit est presque abandonné maintenant, les quelques bergers restants ayant été chassés par les géants des pierres de la Fente de la Pierre- Morte (voir le chapitre 6, « Canyon des Géants des pierres »).

Suggestion de Rencontre

Les géants des pierres de Thane Kayalithica ont aplati tous les bâtiments d'Orlbar, enterré les ferrailles et le bois ouvragé, et laissé derrière eux des piles de pierres. Dans leur sillage, un **géant des pierres** muet nommé Zorkh a commencé à empiler les pierres de manière plaisante, créant une véritable forêt de pierres empilées, certaines pouvant atteindre 6 mètres de haut, sur les pentes où Orlbar se trouvait autrefois. Six chèvres suivent Zorkh partout où il va, mangeant l'herbe autour de lui alors qu'il trie les pierres et les empile. Zorkh, qui vit comme un ermite dans les Pics Gris, comprend le géant mais ne peut pas parler. Si les personnages lui demandent comment se rendre à la Crevasse de la Pierre-morte, il les conduit au bord de la Rivière Loagrann, puis pointe en direction de la Crevasse de la Pierre-morte. Tout personnage qui réussit un test de Sagesse DD 15 (Perspicacité) se rend compte que le géant suggère que le groupe suive la rivière. Zorkh n'accompagnera pas les personnages, car il croit que la Crevasse de la Pierre-morte est maudite. Zorkh n'a pas de trésor mais porte un sac qui contient 2d4 d'objets banals, déterminés en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant dans l'introduction.

Parnast

Parnast est un village banal niché entre les contreforts des Pics Gris et la Forêt de la Côte-Tempête. Une carte et une description de Parnast apparaissent dans l'aventure *Le Trésor de la Reine Dragon*.

Phandalin

Dans les contreforts nord des Montagnes des Épées se trouve la colonie minière de Phandalin. Bien que le village soit très banal, il fournit un refuge sûr pour les aventuriers désireux d'explorer la nature environnante, qui abrite de nombreuses vieilles ruines et des mines abandonnées de nains.

Une carte de Phandalin apparaît dans l'aventure La Mine Perdue de Phandelver dans le D&D Starter Set.

Port Llast

Cette ville côtière a été, à divers moments de son histoire violente, pillée par des pirates, asservie par des cultes diaboliques, incendiée, envahie par des sahuagins, et même pillée par des drows. Elle a pourtant résisté à toutes les tempêtes et a récemment montré une fois de plus des signes de prospérité renouvelée.

C'est le seul port entre Luskan et Padhiver, et le seul endroit entre les deux villes où les hautes falaises cèdent la place aux rivages sablonneux. Le port de Port Llast est jonché d'épaves - les tombes des pirates qui se sont battus pour le butin de la ville et ont perdu.

Suggestion de Rencontre

Port Llast est tombé une fois de plus, cette fois aux mains de **géants du givre** en maraude dont le grand drakkar a foncé sur deux petits navires échoués dans le port à environ 18 mètres du rivage. Les géants du givre ont déjà attaqué la ville une fois le mois dernier ; C'est leur deuxième raid. Vingt géants du givre sont descendus dans la ville enveloppée de brouillard et la pillent pour de la nourriture, de la bière et d'autres provisions. Les rues sont jonchées des corps écrasés et fendus des citadins qui ont défendu leur terre.

Le brouillard épais rend la rencontre avec les géants du givre un peu plus facile, permettant aux personnages de les affronter à un ou deux à la fois. Une créature peut voir à une distance de 18 mètres dans le brouillard. La zone au-delà est fortement obscurcie.

Les géants ont laissé deux **loups arctiques** à bord du grand drakkar pour le garder (voir l'encadré « Svardborg : Caractéristiques générales » au chapitre 7, « Iceberg des géants du givre »). Les loups attaquent tous les personnages qui montent à bord du navire. Si un loup meurt, l'autre loup utilise sa prochaine action pour hurler un avertissement aux géants du givre. S'il y a des géants du givre encore vivants en ville, ils reviennent rapidement au navire. La moitié des géants mettent 5 tours pour atteindre le navire ; les géants restants mettent 10 tours.

Trésor

Les personnages qui battent les loups arctiques et fouillent le navire trouvent six caisses de denrées pillées, quinze barils de bière vides, un coffre en bois sans couvercle contenant 3000 pa, un traîneau chargé de peaux d'animaux (d'une valeur de 300 po pour le lot) et vingt sacs de géants, chacun contenant 1d6 × 100 po et un objet banal. Vous pouvez jeter le dé sur la table des objets dans un sac de géant dans l'introduction pour chaque objet banal, ou renoncer aux jets et choisir vingt éléments de la table. Le sac le plus grand contient également un objet magique, déterminé en jetant le dé sur la table F des objets magiques du chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon*.

Roches Pourpres

Un groupe d'îles rocheuses loin à l'ouest dans la Mer Inviolée est nommé ainsi en raison de la teinte pourpre foncé qu'elles prennent sous un ciel orageux. Les deux plus grandes îles parmi les Roches Pourpres (voir la carte 3.13) ont chacune une ville unique : la ville de Vilkstead sur l'île orientale d'Utheraal, et la ville légèrement plus petite appelée Ulf de Thuger sur l'île de Trisk à l'ouest. Chaque île a aussi son propre roi : le roi des mers Frannis d'Utheraal et le roi des mers Krulk de Trisk (**gladiateurs** humains Illuskiens, CN).

Les Northlanders d'Utheraal et de Trisk sont sous la domination du kraken Slarkrethel. Ils montrent leur dévouement, entre autres, en jetant leurs nouveau-nés dans la mer. Les insulaires portent des tatouages de krakens faits avec de l'encre de calmar et construisent des drakkars avec des figures de proue en forme de kraken. Ils accueillent les visiteurs avec de la nourriture et un abri, mais ne parlent pas de Slarkrethel ou de l'absence d'enfants de leurs communautés.

Les visiteurs qui tentent d'enquêter sur les mystères des Roches Pourpres sont priés de partir. Ceux qui refusent de le faire sont capturés et sacrifiés à la mer.

Rassalantar

Beaucoup de voyageurs sont venus dans le paisible village de Rassalantar et ont trouvé du réconfort dans les lits douillets et la bière gouteuse du Dragon Endormi, une auberge confortable en bord de route. Peu de gens accordent beaucoup d'attention aux fermes entourées de murs et aux moutons qui paissent autour de la ville, et encore moins prennent garde au donjon en ruine caché dans le bosquet d'arbres à l'ouest du village. Pourtant, Eauprofonde a longtemps maintenu ici un grand contingent de sa garde de la ville, en utilisant une caserne à proximité comme base pour les cavaliers qui patrouillent rarement de la route vers le nord jusqu'à Amphail et au sud jusqu'à Eauprofonde.

Yondral Horn (nain d'écu **espion**, N), un ancien aventurier membre du Réseau Noir, dirige le Dragon Endormi et garde un œil sur les activités de la Garde de la Ville et des membres de l'Alliance des Seigneurs qui passent. Quiconque est membre de l'Alliance des Seigneurs reçoit les quartiers les plus raffinés, qui ont des murs fins pour que Yondral puisse espionner ses invités.

Le donjon de Rassalantar a été largement dépouillé de ses pierres pour construire d'autres structures dans le village, et ses caves et ses donjons sont détrempés. Une chambre cachée dans le donjon contient un cercle de téléportation permanent utilisé par le Bâton-Noir (le plus grand magicien d'Eauprofonde) pour envoyer des messages et aider Rassalantar.

Montagnes de Rauvin

Cette chaîne de montagnes de couleur pourpre a des sommets s'élevant à des hauteurs de 2100 à 2400 mètres.

Les Orcs vivent ici en nombre apparemment infini, jaillissant à chaque décennie pour attaquer les terres environnantes.

Route de Rauvin

La Route de Rauvin, faiblement patrouillée, suit la Rivière Rauvin, de Rivermoot à Jalanthar, en passant par Lunargent, Éternelbocage et de nombreux villages plus petits.

Rocher du Corbeau

Sur les pentes glacées de l'Epine Dorsale du Monde se trouve le tumulus ancestral des tribus du Corbeau Noir et du Loup Gris des barbares Uthgardt. Le Rocher du Corbeau tire son nom d'une pierre de 30 mètres de haut sculptée pour ressembler à un corbeau perché, dressée au centre du plus haut plateau du tumulus et faisant face à l'ouest. Les Corbeaux Noirs laissent des carcasses aux pieds du corbeau représenté dans la roche en offrande. Au crépuscule, des corbeaux géants se rassemblent pour se régaler des restes. Après avoir dévoré la charogne, les corbeaux géants se posent sur des perchoirs en bois et piaillent les uns les autres jusqu'à la tombée de la nuit, quand ils s'envolent. Les guerriers de la tribu du Corbeau Noir montent parfois ces corbeaux géants dans la bataille.



Quatre menhirs de 15 mètres de haut entourent le Rocher du Corbeau que les chamans Uthgardt utilisent pour suivre le changement des saisons et le mouvement des étoiles.

Les Loups Gris ne sont pas autorisés sur le haut plateau. Au lieu de cela, ils se rassemblent autour d'un autel au cœur d'une dépression en forme de loup au sud-ouest du Rocher du Corbeau. Leur autel est une dalle rectangulaire de pierre avec les phases de la lune sculptées dans ses côtés.

En hiver, tout est enfoui sous 30 centimètres, ou plus, de neige.

Relique Ancienne

Deux anciennes reliques de géants sont enterrées ici, l'une dans le sol devant le corbeau de pierre géant, et l'autre sous l'autel des Loups Gris. Les premiers disciples d'Uthgar ont enterré ces objets ici pour activer et garder leur tumulus ancestral. Un sort de détection de la magie révèle une aura de magie d'invocation émanant du sol devant le corbeau de pierre géant, et une aura de magie de transmutation sous l'autel. Le sol des deux endroits est gelé toute l'année.

Sans l'aide de la magie, il faut 5 heures à un personnage pour déterrer la relique cachée dans le sol devant le corbeau de pierre géant ; Réduire proportionnellement la durée si d'autres membres du groupe aident. La relique est un anneau de magma durci dimensionné pour le doigt d'un géant du feu. Quand une créature s'harmonise avec l'anneau, elle se rétracte par magie pour s'adapter à l'index de cette créature, et une lumière orange chaude s'échappe des minuscules fissures qui se forment sur sa surface extérieure. L'anneau a 6 charges restantes. Quand elle est harmonisée avec l'anneau, une créature peut dépenser 1 charge pour lancer depuis l'anneau le sort *invocation d'élémentaires mineurs* (invoquant soit quatre **méphites de magma** ou quatre **magmatiques**, selon le souhait du porteur), ou un bouclier de feu (version bouclier de chaleur uniquement). Une fois que toutes ses charges sont épuisées, l'anneau perd ses propriétés de sort mais conserve sa propriété de redimensionnement.

Pour atteindre la relique enfouie sous l'autel des Loups Gris, les personnages doivent briser l'autel ou creuser en dessous. Un personnage peut accomplir l'une ou l'autre des tâches en 10 heures ; Réduire proportionnellement la durée si d'autres membres du groupe aident. La relique enterrée est un fémur de dragon rouge de 4 mètres de long et pesant 113 kilos. Une partie de l'os est enveloppée dans du vieux cuir, suggérant qu'elle était autrefois utilisée comme une massue de géant. Si une créature s'harmonise avec l dégâts contondants supplémentaires chaque fois qu'elle touche un dragon (y compris toute créature de type dragon).

Suggestion de Rencontre (Jour)

Si les personnages arrivent au Rocher du Corbeau le matin ou l'après-midi, ils voient 2d4 corbeaux géants (utiliser les statistiques du vautour géant) volant en des cercles nonchalants à une hauteur de 90 mètres au-dessus du tumulus ancestral. Si les personnages arrivent le soir, les corbeaux géants sont perchés tranquillement sur leurs perchoirs en bois. Les corbeaux ne sont pas présents la nuit. Les corbeaux géants n'attaquent pas les intrus ou ne leur crient pas dessus, mais ils se souviennent parfaitement des intrus qu'ils voient et les décrivent au prochain groupe de barbares du Corbeau Noir qu'ils rencontrent.

Si les corbeaux géants voient les personnages prendre l'anneau de magma, les barbares du Corbeau Noir apprennent le vol 1d4 jours plus tard. Après cette période, il y a une chance cumulative de 5% par jour que les Corbeaux Noirs localisent les personnages (ou un sous-ensemble d'entre eux, si le groupe se sépare).
Alternativement, vous pouvez les faire rattraper le groupe à un moment dramatique de votre choix. Où que les personnages se trouvent, un **chaman Uthgardt** (voir l'annexe C) et six **guerriers tribaux**, chacun montés sur un corbeau géant, attaquent les personnages. Les règles pour le combat monté se trouvent au chapitre 9 du Manuel des Joueurs.

Suggestion de Rencontre (Nuit)

Les personnages qui explorent le Rocher du Corbeau dans la nuit rencontrent 2d4 **loups** et 1d4 + 1 **loups-garous** sous forme de loup. Les loups-garous sont des membres de la tribu du Loup Gris.

Rougemélèze

Tirant son nom d'un campement distinctif de mélèzes rouges qui ont été coupés à la fondation du village, Rougemélèze est située sur un terrain fertile à la périphérie ouest des Collines de Sumber, à un endroit où le Chemin de Kheldell, la Route du Cairn et la Longue Route se rencontrent. En dépit de sa petite taille, Rougemélèze offre beaucoup de commodités agréables, y compris le sanctuaire de la Foi Brillante, un lieu de culte qui est dédié à plusieurs dieux ; l'Epée Dansante, une auberge de pierre respectable de trois étages avec un toit haut-perché ; et le Heaume à Grand-Soleil, une taverne délabrée et animée.

Une carte de Rougemélèze et une description détaillée du village et de ses habitants peuvent être trouvés dans l'aventure *Princes de l'Apocalypse*.

Roches Rouges

Au large de la côte se trouve une collection de petits îlots connus collectivement comme les Roches Rouges. La plupart de ces reliefs sont des ilots sculptés par les vagues de la Mer des Epées, mais certains ne sont guère plus que des rochers qui jaillissent au-dessus des vagues. Les Roches Rouges ont coulé d'innombrables navires au cours des siècles, donc les marins ont tendance à éviter la zone. Cependant, les pêcheurs avec de petits bateaux fréquentent ces eaux, car la région abrite une grande variété de poissons et de crustacés, dont beaucoup sont prisés dans Eauprofonde.

Glacier Regh

Les vents froids qui donnent son nom à Valbise soufflent sur ce paysage glacial. Rares sont ceux qui osent s'aventurer près des hautes parois de son extrémité orientale, et l'on sait peu de choses sur ce qui pourrait vivre sur ou à l'intérieur du glacier.

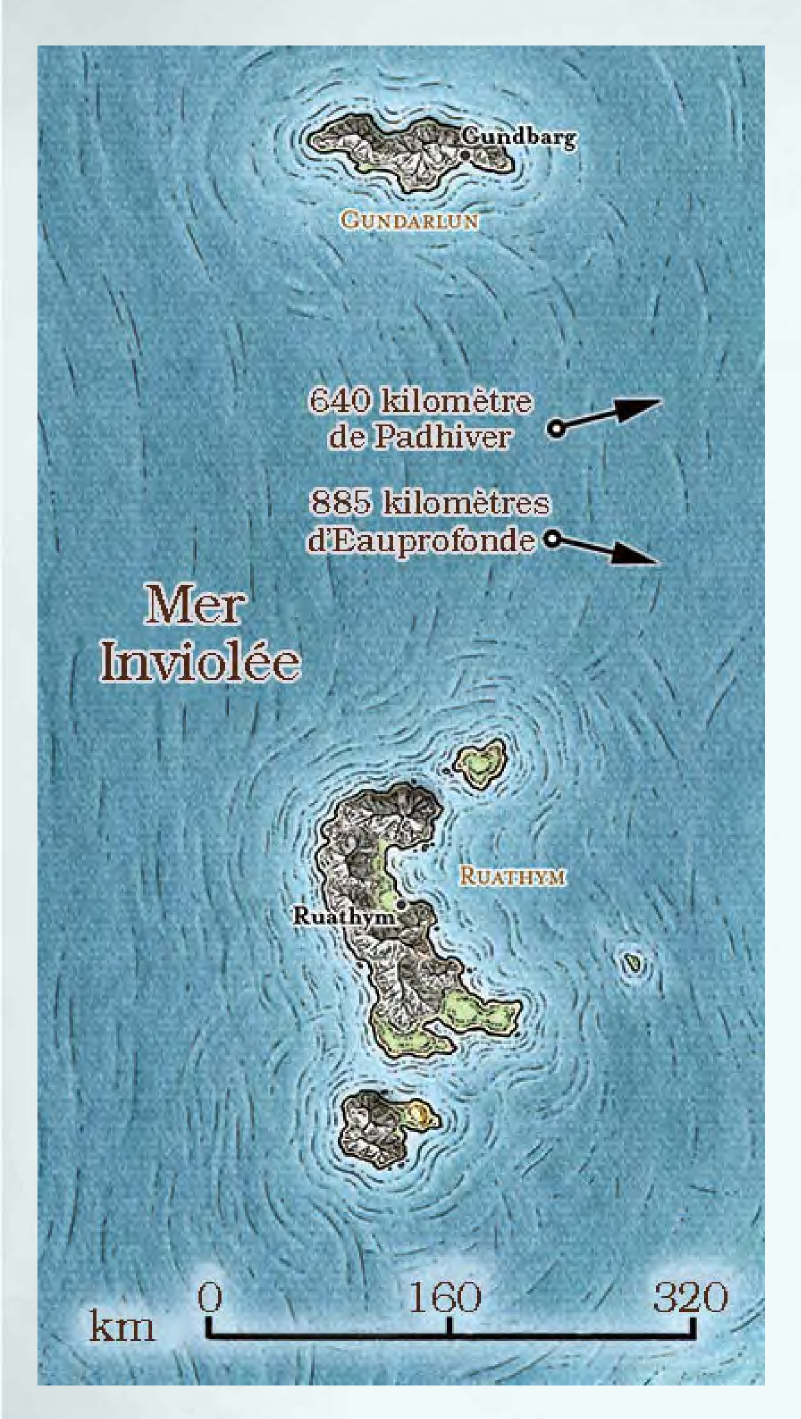
Rivermoot

Ce petit village se trouve à l'extrémité ouest de la Route Rauvin, où se rencontrent les Rivières Rauvin et Surbrin. Les habitations à ossature de bois de Rivermoot sont construites sur pilotis parce que les rivières sont en crues au printemps et inondent le sol autour d'elles. Les villageois attachent des canoës à leurs chalets afin qu'ils puissent se déplacer pendant la montée de la rivière.

Ruathym

Les barbares de Ruathym (voir la carte 3.10) sont en guerre avec Luskan et le sont depuis aussi longtemps que n'importe lequel d'entre eux peut se souvenir. Les conquérants Luskanites ont pillé et rasé les colonies de l'île plus d'une fois, mais les indigènes continuent à reconstruire leurs villages et leurs navires tout en chantant des chansons de vengeance sanglante.

Le roi régnant sur Ruathym est la Première Hache Vok Dorrg (Illuskien humain **prêtre**, CM), un vieil homme aveugle et vindicatif qui adore Valkur, un demi-dieu de la mer. Le roi règne à partir du Hall des Ondes Noires, un temple dans la ville balnéaire de Ruathym. Bien qu'il soit trop vieux pour prendre les armes lui- même, Vok Dorrg a de nombreux fils, filles et petits-enfants féroces pour diriger ses navires et terroriser ses ennemis.



Mer des Glaces Flottantes

La mer à l'ouest du Valbise est un labyrinthe de plaques de glace et d'icebergs changeants. Quelques îles gelées sont habitées par des tribus de chasseurs sur glace, un groupe d'humains que les Northlanders ont repoussé vers le pôle il y a longtemps. Une armada d'immenses bateaux de géants du givre sous le commandement de Jarl Storvald chasse les baleines, les morses et les phoques dans ces eaux.

La Mer des Glaces Flottantes est aussi le domaine de plusieurs dragons blancs, dont les plus grands et les plus puissants sont deux anciens dragons blancs nommés Arauthator et Arveiaturace. Chaque dragon a son antre à l'intérieur d'un iceberg creux. L'iceberg d'Arauthator, Oyaviggaton, est peuplé de barbares nordiques et est décrit dans l'aventure L'Avénement de Tiamat. Arveiaturace est connu pour chasser dans le Valbise et peut être rencontré là (voir la section « Valbise »).

Les personnages qui explorent la Mer des Glaces Flottantes en hiver sont soumis à des températures extrêmement froides (voir la section « la survie dans les contrées sauvages » au chapitre 5 du *Guide du Maître du Donjon*).

Sécombre

Cette ville d'agriculteurs, de pêcheurs, de brasseurs et de tailleurs de pierre est perchée sur trois collines situées près du confluent entre la rivière de la Course de la Licorne et de la Rivière Delimbiyr. Sous ces collines se trouvent des ruines qui faisaient autrefois partie d'Athalantar, un royaume révolu. Les citadins ont transformé les ruines enfouies en caves, en garde-manger et en abris.

Sécombre est sous le joug des hobgobelins Urshani, qui habitent dans la Haute Lande et demandent un tribut plusieurs fois par an. Sécombre n'a aucun moyen de se défendre contre les Urshani. Ses habitants donnent de la nourriture, de la bière artisanale et du minerai aux hobgobelins pour conserver leur liberté. Les revendications des hobgoblins ont laissé la communauté appauvrie.

Suggestion de Rencontre

Les personnages trouvent en arrivant deux **géants des nuages** nommés Nirva et Jaral assis au milieu de la ville, écoutant les citadins parler de la fondation de Sécombre et de l'ancien royaume d'Athalantar, sur les os duquel la ville a été construite. Malgré leur taille intimidante, les géants (qui sont neutres dans leur alignement) ne veulent pas faire de mal. Ils ont récemment trouvé un artefact - la moitié d'un vase géant - dans les Hautes Landes, et ils élargissent leurs recherches pour trouver d'autres preuves d'un château de géant des nuages qui s'est écrasé dans cette région il y a des milliers d'années. Nirva et Jaral sont frères et sœurs engagés dans une même quête. Ils veulent élever les géants des nuages (et eux-mêmes) au sommet de l'Ordre en trouvant des cartes des ruines d'Ostorian et de cryptes aux trésors depuis longtemps enterrées.

Nirva et Jaral essaient de ne pas abuser de l'hospitalité qui leur a été donnée. Après avoir écouté tranquillement les histoires des habitants, ils disent adieu aux citadins et regagnent leur château, qui a atterri dans les Hautes Landes (et est dissimulé par le brouillard). Le château a dix autres

géants des nuages à bord - des gardes fidèles à Nirva et Jaral. Si les personnages questionnent les géants des nuages au sujet de leurs motivations, ils résument les informations données dans les sections « L'Ordre » et « le Roi Hekaton et ses filles » dans l'introduction. Ils disent aussi aux personnages de se méfier de la comtesse Sansuri, un seigneur géant des nuages maléfique qui assimile les « petites gens » à de la vermine. Cependant, ils ne connaissent pas l'emplacement de son château.

Catgédrale au Sommet d'Ombre

Un boisement serré d'arbres gigantesques au sommet d'ombre se trouve dans la Haute- Forêt. Les voûtes sombres des arbres forment un toit élevé qui permet seulement à des bribes de lumière du soleil de toucher le sol en dessous. La Cathédrale au Sommet d'Ombre est un lieu de rencontre important pour l'Enclave d'Emeraude. La forêt à moins de 80 kilomètres du site est ensemencée d'arbres éveillés et d'arbustes éveillés qui sont fidèles à l'enclave. Ces plantes cachent les sentiers qui mènent à la Cathédrale au Sommet d'Ombre. Si les plantes éveillées repèrent une créature portant ou affichant ouvertement le symbole de l'Enclave Émeraude, les plantes s'écartent pour révéler les sentiers cachés. D'autres créatures recherchant des pistes dans la forêt ont un désavantage sur les tests de compétences faits pour les trouver et pour éviter de se perdre.

Quand les personnages arrivent pour la première fois à la Cathédrale au Sommet d'Ombre, personne d'autre n'est présent, et il n'y a pas de traces au sol. Chaque jour, à l'aube, à haut-soleil et au crépuscule, il y a une chance cumulative de 10% qu'un **druide** amical (mâle ou femelle elfe de la lune, NB) visite le site. Le druide ne reste pas longtemps mais préconise aux personnages cherchant de l'aide d'attendre le retour du gardien de la cathédrale. S'ils écoutent le conseil du druide, supposez que le gardien revient à l'aube suivante.

Le premier gardien de la Cathédrale au Sommet d'Ombre est un tréant xénophobe et couvert de mousse nommé Turlang. Il visite le site seulement de temps en temps. Quand il n'est pas à la cathédrale, Turlang erre dans la forêt, effrayant les intrus. Il a les statistiques d'un **tréant**, avec 200 points de vie et la particularité supplémentaire suivante :

- **Lanceur de sort** : Turlang est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique pour lancer des sorts est la Sagesse (difficulté du jet de sauvegarde des sorts de 15 ; + 7 pour attaquer avec des sorts). Il a préparé les sorts de druide suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *druidisme, assistance, résistance*
1er niveau (4 emplacements) : *détection de la magie, enchevêtrement, baies nourricières, communication avec les animaux*
2ème niveau (3 emplacements) : *messager animal, bourrasque, passage sans trace*
3ème niveau (3 emplacements) : *croissance végétale, communication avec les plantes*
4ème niveau (3 emplacements) : *invocation d'êtres des bois, terrain hallucinatoire*
5ème niveau (1 emplacement) : *communion avec la nature*

Chutes Scintillantes

La navigation sur la Rivière Delimbiyr s'arrête à une cascade d'une beauté spectaculaire où la rivière coule à travers un col de montagne. L'ancien royaume des elfes d'Eaerlann possédait autrefois un avant-poste aux Chutes Etincelantes, mais il n'en reste aucune trace. Même une route de portage autrefois très fréquentée autour des chutes n'est guère plus maintenant qu'une piste de chevreuils.

Blanc Brillant

Le tumulus ancestral de la tribu du Griffon des barbares Uthgardt se trouve au sommet d'une colline rocheuse surplombant un affluent de la Rivière Surbrin, au sud du Bois Tapi. Pendant l'hiver, la majeure partie de Blanc Brillant est enterrée sous la neige. Au cours de l'été, l'herbe au sommet du tumulus pousse fortement.

Deux anneaux en terre surélevés recouverts de gazon forment Blanc Brillant, qui tire son nom d'une flèche de pierre blanche de 85 mètres de haut qui s'élève au sommet de la colline. Ce repère est visible à des kilomètres. Les menhirs et l'autel qui se trouvait autrefois sur le tumulus ancestral ont été sculptés dans du marbre opalescent. Trois géants des pierres ont récemment profané le tumulus, renversant tous les menhirs et les cairns. Ils ont également déterré et pulvérisé l'autel central. Les Uthgardt qui détiennent ce tumulus n'ont pas encore appris la profanation (mais voir « Suggestion de Rencontre »).

Relique Ancienne

Au milieu de Blanc Brillant se trouve un autel entouré d'un renfoncement dans la terre en forme de griffon, dont la forme n'est pas évidente jusqu'à ce que l'on s'élève ou que l'on grimpe au sommet de la flèche rocheuse. Les géants des pierres ont réduit l'autel de marbre en moellons, mais ils n'ont pas creusé en dessous. Là, les partisans d'Uthgardt ont

enterré les deux moitiés d'une relique de géant : un masque en porcelaine peint de couleurs vives fabriqué il y a longtemps pour un géant des nuages. Le masque est non-magique, et chaque moitié pèse 9 kilos. Si les moitiés sont réunies, elles montrent l'image d'un visage qui arbore un redoutable air renfrogné. Le masque est trop grand pour être réparé avec un sort de *réparation*.



Carte 3.11

Suggestion de Rencontre

Si les personnages s'attardent ici pendant une heure ou plus, quatre griffons descendent du ciel et attaquent. Les griffons ciblent d'abord les chevaux et les poneys, puis les mulets, puis les humanoïdes. Ils ont faim et se battent jusqu'à la mort. Toute créature qui tue un griffon à Blanc Brillant est maudite. La créature maudite acquiert le défaut suivant : « J'ai un besoin insatiable de chair de cheval ». De plus, les bêtes ayant un facteur de puissance de 2 ou moins traitent la créature maudite comme hostile et font tout ce qu'elles peuvent pour l'éviter. Un sort de *délivrance de malédiction* ou une magie similaire soulève la malédiction.

Les Marches d'Argent

Aussi connue sous le nom de Luruar, cette région du Nord est bordée par les Cimes de Glace au nord, la Rivière Rauvin au sud, les Collines de Givre à l'ouest et le désert d'Anauroch à l'est. Des chaînes de montagnes riches en minéraux, de belles pentes et vallées alpines et des terres agricoles fertiles font des Marches d'Argent un endroit tentant où vivre. En même temps, les monstres abondent ici. Les orcs et les géants habitent les montagnes, les barbares Uthgardt hantent les forêts du nord, et la ville drow de Menzoberranzan se trouve dans l'Outreterre au-dessous. Les dragons attaquent aussi les fermes et les colonies de temps en temps.

La Guerre des Marches d'Argent exigea un tel lourd tribut - y compris la destruction et l'occupation de Sundabar - que la victoire finale sur les orcs semble creuse. On ne peut s'empêcher de remarquer les champs de bataille jonchés de cadavres, les propriétés ravagées et les soldats et citoyens mutilés qui rappellent durablement la sauvagerie des orcs.

Bois d'Argent

Implanté au sommet d'un terrain accidenté entre les Landes Eternelles et les Montagnes Nétheres, le Bois d'Argent faisait autrefois partie de la Haute-Forêt, mais au fil des siècles, les bûcherons travaillant dans les bois de chaque côté du Chemin des Landes Eternelles ont creusé une grande plaie à travers le terrain. Des coteaux nus parsemés de souches soulignent ces brèches.

Lunargent

Le Joyau du Nord est une épithète appropriée pour Lunargent : une belle ville tranquille où les arbres et les jardins sont en harmonie avec les bâtiments, les ponts et les sculptures. Lunargent est un endroit éclairé, avec une bibliothèque magnifique, des temples et des sanctuaires à couper le souffle, et des écoles respectées de magie, d'art et de musique. Sa beauté éveille les visiteurs et fait l'objet de nombreuses chansons et de contes bardiques.

Le grand maréchal Methrammar Aerasumé, le seigneur de la ville, réside dans un grand et gracieux palais du côté est de la ville et commande les chevaliers-défenseurs de Lunargent. Les défenses magiques de la ville sont encore plus redoutables que les chevaliers et ont bien servi la ville pendant des années. Lunargent est aussi un paradis pour les Ménestrels, ce qui n'est pas surprenant, étant donné que de nombreux Ménestrels sont des magiciens et des bardes.

Aussi grande et éclairée que la ville soit, la réputation de

Lunargent a été ternie par son manque de diligence pour venir à l'aide de Sundabar pendant la Guerre des Marches d'Argent. Cependant, la ville reste un membre puissant et influent de l'Alliance des Seigneurs.
Pour plus d'information sur Lunargent, voir le Guide de l'Aventurier de la Côte des Épées.

Passe de Lunargent

Une route traverse les collines au nord-est de Lunargent, permettant le passage entre deux chaînes de montagnes, puis vers le sud jusqu'à Sundabar. La Passe de Lunargent connait peu de trafic depuis que Sundabar a été envahi pendant la Guerre des Marches d'Argent. Les cadavres pourris de centaines d'orcs sont éparpillés de chaque côté de la route, preuve macabre d'à quel point Lunargent fut proche de subir le même sort que Sundabar.

Bois Méridional

Cerné par la Vallée de Delimbiyr au nord et à l'ouest, la Haute Lande au sud et les Pics Gris à l'est, le Bois Méridional a la même variété d'arbres que ceux de la Haute-Forêt, sans la réputation mystérieuse de la Haute- Forêt. Les chasseurs et les rôdeurs du Val Gris aiment voyager dans ces bois.

L'Épine Dorsale du Monde

Des montagnes de glace et de roche noire forment un mur de pics glaciaux à travers le nord lointain qui s'élèvent jusqu'à sembler toucher le ciel et que peu de créatures ont la capacité de franchir. Les vents brutalement froids, les avalanches et les fissures de glace sont les plus petits problèmes du voyageur dans l'Epine Dorsale du Monde. Des tribus de géants, de gobelinoïdes et d'orcs y habitent, occupant toutes les cavernes ou fosses naines abandonnées, hormis celles revendiquées par les dragons.

Monts Étoilés

Couvertes de nuages et vaguement menaçantes, ces montagnes s'élèvent du cœur de la Haute-Forêt et sont assez hautes pour être vues de n'importe quel bord de la forêt. Les Monts Etoilés sont le lieu d'étranges lumières brillantes lors des nuits claires, et des dragons sont parfois vus volant vers et à partir des pics. Des vents violents tourbillonnent à travers et autour des montagnes, forçant les créatures volantes à partir ou les faisant virer soudainement et s'écraser contre les rochers.

Collines des Étoiles Noires

Les Collines des Etoiles Noires sont un ensemble de buttes rocheuses entre le Bois de Padhiver et la Longue Route. Elles sont ainsi nommées parce que la zone a été la cible de plusieurs pluies de météores au cours des millénaires. Les collines sont hantées par diverses tribus d'Uthgardt, donnant peu de raisons de visiter la région.
Au cœur des Collines des Etoiles Noires, un groupe de nains dévoués à Marthammor Duin (le dieu nain des explorateurs, des voyageurs et des parias) a établi le village de Crépuscule de Tor, sur les rives d'un lac froid et limpide appelé Lac Glorfindar. Rares sont les nains qui connaissent cet endroit. Les voyageurs de bonne volonté sont les bienvenus, et l'observation des étoiles est excellente.

Pont de Pierre

Une gigantesque arche de pierre, d'une longueur de trois kilomètres de bout en bout et d'une hauteur de cent vingt-deux mètres à son sommet, enjambe confortablement la Rivière Dessarin et la plaine qui l'entoure, restant haute et sèche pendant les pires inondations printanières. Le Pont de Pierre est un site sacré de pèlerinage pour de nombreux nains. Il y a longtemps, le dieu nain Moradin est apparu sur le pont pour rassembler les nains du clan Etoile de fer (Ironstar) contre une horde d'orcs, et le fondateur de l'ancien royaume nain de Besilmer, Torhild Langueflamme, est mort en combattant un géant des collines au même endroit.
Le Pont de Pierre est fait de granit lisse et uni. Il ne fait que 4.5 mètres de large et n'a pas de rampes ou de barrières, de sorte que quiconque le traverse est à la merci du vent.

Suggestion de Rencontre

La première fois que les aventuriers approchent du milieu du pont, ils voient un géant du feu et un **molosse infernal** approchant de la direction opposée. Le **géant du feu**, Stolvor, ne transporte pas de pierres ni d'objets de valeur, mais il saisit une épée énorme et a une *Baguette du Vonindod* (voir l'annexe B) à sa ceinture. Lui et son molosse recherchent des fragments du Vonindod (sans aucune chance) et sont impatients de combattre. Ils foncent dans la bataille, le chien de l'enfer avançant devant. Si leurs ennemis fuient, ils les poursuivent.
Une créature peut essayer de faire tomber une autre créature du pont en la poussant, en utilisant les règles pour « Bousculer une créature » au chapitre 9 du Manuel des Joueurs. Toute créature qui réussit à se frayer un chemin de cette manière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité

DD 15 ou tomber dans la rivière en dessous, en infligeant 70 (20d6) dégâts contondants.

Pierre Dressée

La tribu Urthgardt de l'Ours Bleu est considérée comme éteinte et son tumulus ancestral comme un endroit hanté à éviter. En vérité, les Ours Bleus rôdent dans la Haute-Forêt et dans la vallée orientale de Delimbiyr, faisant de leur mieux pour rester cachés. Leurs membres visitent rarement Pierre Dressée, et seulement sous le couvert de la nuit.

Pierre Dressée (voir carte 3.12) est située sur une colline solitaire au nord de la Haute-Forêt. Au sommet de cette colline, les Ours Bleus ont construit un tertre sur lequel ils ont planté une branche de l'arbre de grand-père. Cette branche s'est développée en un chêne imposant, qui est entouré aujourd'hui d'une couronne intérieure de cairns et d'un cercle extérieur brisé par des monticules avec d'autres cairns à leur sommet. Sous ces cairns se trouvent les os moisis des anciens morts de la tribu.



Carte 3.12

Relique Ancienne

Les premiers disciples d'Uthgar ont enterré une relique de géant sous le monticule central, croyant que sa magie renforcerait et protégerait le chêne. Les racines de l'arbre s'enroulent autour de l'ancienne relique, qui est en fait une source d'agitation pour les fantômes d'Uthgardt qui errent ici (voir « Suggestion de rencontre »). Un sort de *détection de la magie* lancé à portée de l'arbre révèle une aura de magie de nécromancie émanant d'en dessous. Pour atteindre la relique, les personnages doivent creuser sous l'arbre et entailler ses racines. Cet exercice demande 40 heures à un seul personnage pour l'accomplir ; plusieurs membres du groupe travaillant ensemble peuvent réduire le temps en conséquence. La relique enfouie est le crâne de Gurt, le Seigneur des Géants Pales, un géant du givre qu'Uthgar a vaincu en combat singulier sur le site du Tertre de Morgur. Le crâne pèse 45 kilos. S'il est sorti de Pierre Dressée, les fantômes qui hantent le tumulus ancestral trouvent finalement le repos.

Suggestion de Rencontre

La présence d'une créature vivante à moins de 9 mètres du chêne incite le **fantôme** d'un chef Uthgardt à apparaître à côté de l'arbre. Il entre dans le monde à partir de la Frontière Ethérée et attaque tous les intrus qu'il voit, utilisant d'abord son action *Visage effroyable*, puis sa Possession et son Toucher Dépérissant. S'il réussit à posséder une créature, le fantôme utilise le corps de son hôte pour attaquer d'autres intrus. Si le fantôme tombe à 0 points de vie, il disparaît avec un cri furieux.

Au tour suivant celui ou le **fantôme** est vaincu, à ce qui serait son initiative, le fantôme d'un autre chef apparaît à côté de l'arbre. Ce processus se poursuit jusqu'à ce que quatre fantômes Uthgardt aient été vaincus.

Les fantômes n'attaquent pas les membres de la tribu de l'Ours Bleu. N'importe quel personnage déguisé en guerrier ou chaman de l'Ours bleu peut tromper un fantôme avec un test réussi de Charisme DD 12 (tromperie). Bien qu'ils puissent parler Bothii (la langue Uthgardt), les chefs Uthgardt morts n'ont aucune envie de communiquer avec les intrus, et ils ne savent pas pourquoi on leur a refusé une place aux côtés d'Uthgar dans l'au-delà. Tous les fantômes qui sont vaincus reprennent forme à minuit et peuvent réapparaître par la suite. Si le crâne du géant du givre est retiré de son lieu de repos sous l'arbre, les esprits Uthgardt trouvent le repos et les fantômes ne réapparaissent pas.

Le chêne a une CA de 15, 100 points de vie, un seuil aux dégâts de 10, et l'immunité aux dommages psychiques. L'attaquer ou le détruire n'a aucun effet sur un fantôme qui s'est déjà manifesté. Même si l'arbre est réduit à 0 points de

vie, il repousse au fil des années, à moins qu'il ne soit déraciné.

Sentier de Pierre

Cette route de terre court au nord des Collines de Sumber et relie Pont-Ouest à Beliard.
Un point de repère majeur, le Pont de Pierre, se trouve le long de cette route.

Collines de Sumber

Les Collines de Sumber sont une zone de terres sauvages balayées par le vent et peu recouvertes d'herbe sèche. Une grande partie du terrain présente des parois rocheuses exposées ou des escarpements abrupts. Bien que la terre des collines soit aride, d'innombrables petits ruisseaux émergent de sources cachées (eau généralement propre et potable), puis descendent à travers les crevasses dans les pentes pour rejoindre la Rivière Dessarin, qui coupe en deux les collines.

La plupart des habitants pensent seulement aux collines plus larges et plus hautes à l'ouest de la rivière quand ils entendent « Collines de Sumber » parce que cette région était jadis riche en gibier et en bonnes parties de chasse. Certains pavillons et demeures de chasse appartenant à de riches Eauprofondiens et aventuriers sont toujours debout et, ces dernières années, sont devenus les foyers de bandits et de monstres. Ceux qui creusent les Collines de Sumber pour extraire de la pierre de construction et du gravier parlent souvent de découverte de pierres précieuses et de riches veines de minerai dans les collines - mais pour la plupart, ces contes persistants n'ont jamais été que fiction.

Pour une carte des Collines de Sumber et des descriptions de divers endroits dans et autour de la zone, voir l'aventure *Princes de l'Apocalypse*.

Sundabar

La ville-sœur de Mirabar est une ruine brisée. Une horde orc détruisit cette forteresse jadis puissante durant la Guerre des Marches d'Argent, anéantit sa population humaine, fit se replier sous terre la population naine, tua le roi nain de la ville et, pire encore, porta un coup mortel à l'alliance de longue date de Sundabar avec ses voisins humains et elfes.

Les nains restants de Sundabar ont tourné le dos à ceux qui n'ont offert que peu ou pas d'aide quand la ville en a eu besoin. Ils ne se considèrent plus comme faisant partie de l'Alliance des Seigneurs. Les nains ont tourné leur attention vers la reconstruction de ce qu'ils peuvent. Maintenant, bien que la ville de surface reste une ruine évidée, ses murs extérieurs sont presque intacts mais ses bâtiments intérieurs réduits à des tas de débris, les forges souterraines et les fonderies sont de nouveau opérationnelles. La ville est actuellement interdite aux non-nains.

Collines de Surbrin

Les sages se tiennent à l'écart des Collines de Surbrin à l'est de Longueselle, car ce sont les terrains de chasse de la tribu du Griffon des barbares Uthgardt. Les géants des collines, les orcs et d'autres monstres rôdent également dans cette zone.

Piste de Surbrin

Un sentier s'étend au nord de la ville de Yartar, à travers des terres agricoles patrouillées par des soldats Yartariens à cheval. Une fois que la Piste de Surbrin atteint les collines de l'autre côté de la Vallée de Dessarin, les fermes s'arrêtent, ainsi que les patrouilles, et la piste épouse la rive est de la Rivière Surbrin comme pour s'éloigner des Landes Eternelles. À l'extrémité nord du sentier, au-delà du Bouclier de Mornbryn, se trouve Nesmé.

Svardborg

Au plus profond de la Mer des Glaces Flottantes flotte Svardborg, la forteresse-iceberg de Jarl Storvald et de ses géants de givre. Voir le chapitre 7, « Glacier des géants du givre », pour plus d'informations sur cet endroit.

Montagnes de l'Épées

Les montagnes abruptes et escarpées au nord d'Eauprofonde abritent quelques tribus dispersées d'orcs et de gobelinoïdes. Les collines autour des Montagnes de l'Épée sont parsemées des ruines des royaumes d'antan et de plus de quelques donjons et tombes à moitié oubliés.

Sentier des Dix

Un col mène à l'Epine Dorsale du Monde, à travers les montagnes de l'ouest, bien que la route soit presque impraticable en hiver à cause de la neige et de la glace. Des caravanes bien armées utilisent le Sentier des Dix pour acheminer des marchandises à destination et en provenance des cités du Valbise. Bien qu'il s'agisse de la

route la plus sûre entre le Valbise et les terres au sud, les voyageurs risquent encore d'être attaqués par des chats des crag, des yétis, des orcs, des brigands et même parfois par des dragons blancs.

Le sentier s'étend aussi loin au sud que Coupefeu. Les personnages voyageant sur le Sentier des Dix en hiver sont soumis à des températures extrêmement froides (voir la section « La survie dans les contrées sauvage » au chapitre 5 du Guide du *Maître du Donjon*).

Gardépine

Gardépine est une forteresse côtière, un château de pierre grise avec une enceinte épaisse et incurvée et un donjon central à deux tours à l'extrémité sud du Marais des Morts. La falaise face à la mer est si pure et lisse qu'aucune enceinte n'a besoin d'être construite sur le flanc de la colline où Gardépine est situé. Le château est sans parure ; seuls des créneaux et des meurtrières cassent sa face solide de pierre. À l'intérieur de l'enceinte, accolés à celle-ci, se trouvent de petits bâtiments de bois et de plâtre qui abritent des animaux et sont utilisés pour le forgeron, la fabrication de chandelles, la taille de gemmes, la réparation des articles en bois (y compris les chariots et autres) et le brassage de la bière.

Gardépine était autrefois la propriété de la famille Margaster de Eauprofonde et a été détenue par les Chevaliers de Samular (paladins de Tyr) et les Zhentarim dans le passé. Ses occupants actuels sont les nains d'écu du clan Flèchepierre. Ils se réfèrent au château comme le Fort Flèchepierre. Les nains de Flèchepierre sont reclus et discrets, mais ils sont intéressés d'apprendre ce qui se passe à Eauprofonde, car ils soupçonnent que la famille Margaster est en train de comploter pour attaquer la forteresse et récupérer sa propriété ancestrale.

Les voyageurs sont libres de visiter Gardépine, jusqu'à un certain point. Les nains de Flèchepierre permettent aux aventuriers et aux caravaniers de camper dans leurs murs, mais ils interdisent l'accès au donjon et aux vastes grottes en contrebas. Gardépine est censé contenir un passage vers l'Outreterre - une affirmation que les nains ne confirment ni ne nient.

Pour plus d'informations sur Gardépine, consultez le *Guide de l'Aventurier de la Côte des Épées*.

Route du Commerce

La Route du Commerce commence à Eauprofonde et se dirige vers le sud, bien que seul le tronçon entre Eauprofonde et Gué de la Dague soit beaucoup emprunté. Les commerçants qui ne peuvent pas se permettre de transporter leurs marchandises par bateau utilisent la Route du Commerce, embauchant des gardes pour repousser les brigands et les monstres qui vivent dans les régions sauvages environnantes.

Troisangliers

Troisangliers, une ville frontalière dans la fertile Vallée de Dessarin, se trouve au carrefour de deux routes commerciales majeures : la Longue Route et le Chemin des Landes Eternelles. C'est une station de halte populaire pour les caravanes et les rôdeurs. Voir le chapitre 2 pour plus d'informations sur cet emplacement.

Si l'aventure n'a pas commencé à Troisangliers, vous pouvez lancer la rencontre « Attaque à Troisangliers » (voir chapitre 2) lorsque les personnages visitent la ville.

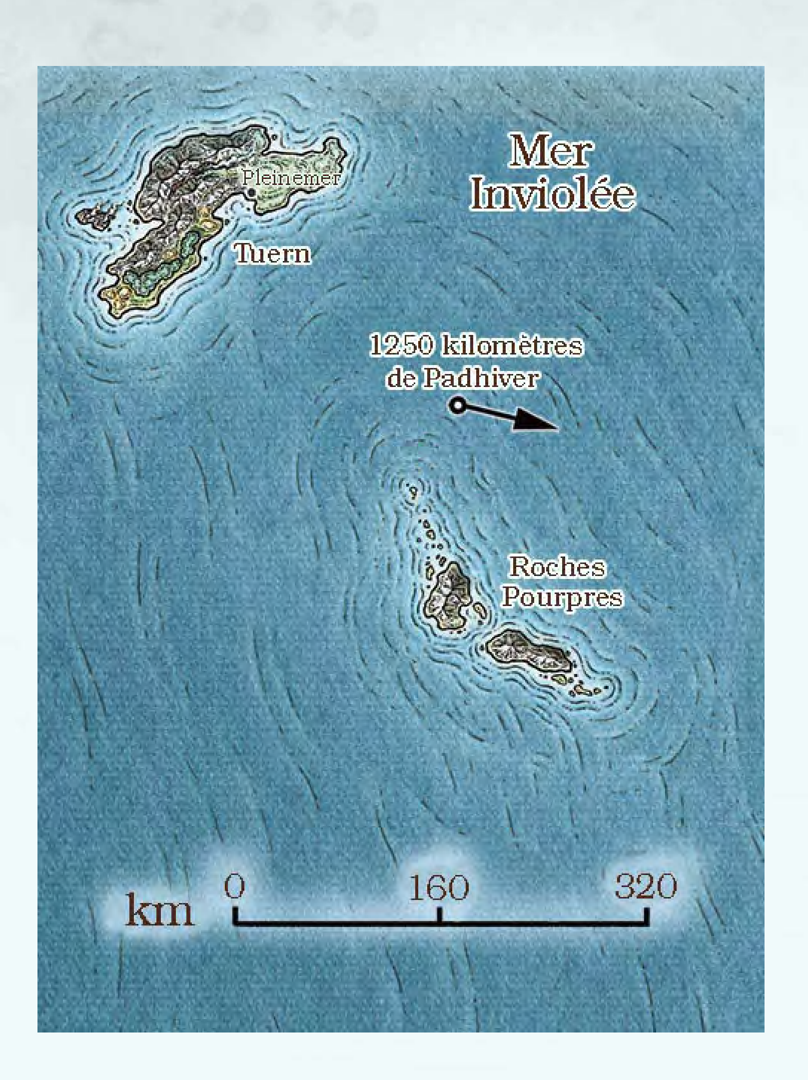
Piste de Troisangliers

Ce chemin serpente au sud du Bois de Padhiver, reliant la Grande Route à la Longue Route. C'est la route la plus sûre entre la Vallée de Dessarin et Padhiver. Les orcs et les gobelinoïdes se nourrissent de temps en temps des voyageurs, mais les dragons de cuivre dans les contreforts septentrionaux des Montagnes des Épées contribuent à réduire la puissance des monstres.

Tuern et Roches Pourpres

Les impitoyables Hommes du Nord de Tuern (voir carte 3.13) rendent hommage à trois dragons rouges adultes qui vivent à l'intérieur et sous les volcans actifs de l'île - une chaîne de chaudrons noirs grondants remplis de lave qui crachent de la fumée et des cendres dans le ciel.

Cinq tribus de Northfolk vivent sur l'île, chacune avec sa propre colonie, son roi et sa flotte de drakkars à tête de dragon. Quatre des rois reconnaissent le cinquième, le Haut roi Ossul Haarn d'Uttersea (**gladiateur** humain Illuskien, CM avec 90 points de vie et un anneau de résistance au feu), comme leur seigneur. Pleinemer est la plus grande ville de l'île et possède un port pour l'armada de Drakkars du Haut Roi. L'île abrite également de petites familles de géants du feu qui s'efforcent de déloger les seigneurs draconiques de l'île et d'asservir les Hommes du Nord.



Passe Tournepierre

Un sentier pénible traverse les froides et venteuses Montagnes de Nétheres. Les géants des collines, les orcs, les wivernes, les griffons, les gargouilles et autres monstres rendent le voyage à travers la Passe de Tournepierre périlleux. Seuls les voyageurs lourdement armés ont l'espoir de le faire d'un bout à l'autre.

Uluvin

Ce village sec et poussiéreux est situé au sud de la Haute-Forêt, sur la vielle Route de Fer entre Guédregon et Sécombre. Une branche de la route tourne au nord-est et se dirige vers la Course de la Licorne, une rivière qui s'écoule doucement de la Haute-Forêt.

Suggestion de Rencontre

Deux adolescents éleveurs de bétail, Albie Grizlow et Leshonna Daar (**roturiers**, hommes et femmes Tethyriens, CM), montés sur des **chevaux de selle**, interceptent les personnages à l'approche d'Uluvin à environ 8 kilomètres. Les adolescents disent au groupe que le village est tombé aux mains des géants des collines et des gobelins et que de nombreux villageois se sont réfugiés dans la forêt voisine.

Les personnages peuvent contourner le village, ou ils peuvent faire face à la menace. S'ils arrivent à moins de cinq kilomètres du village, ils commencent à voir des fermes disséminées entourées de champs secs. À chaque ferme se trouvent 3d6 **gobelins** ; soit ils fouillent la maison et la grange à la recherche de trésors, soit ils poursuivent des poulets et des pourceaux dans les champs, soit ils dansent autour de 1d4 prisonniers attachés (roturiers). Les gobelins ont couvert la tête de leurs captifs avec de vieux seaux, des pots de fleurs et des sacs de nourriture pour qu'ils ne puissent pas voir. Il y a 50% de chances qu'un **ogre** soit également présent, essayant d'attraper un cochon ou de soulever une vache pour les ramener à Grudd Haug (voir chapitre 5, « Tanière des géants des collines »). Les gobelins et l'ogre sont trop distraits pour remarquer les aventuriers s'ils restent sur la route. L'ogre et la plupart des gobelins n'ont pas de trésor, mais le chef gobelin de chaque ferme porte une babiole (jetez un dé sur la table des babioles au chapitre 5 du *Manuel des Joueurs*).

Si les personnages entrent dans le village, ils voient des bâtiments poussiéreux à charpente en bois avec de hautes façades bordant la Route de Fer. Trois **géants des collines** sont visibles, renversant des chariots, brisant des toits de tuiles d'argile avec leurs massues, et fourrant dans leurs sacs tout ce qui attire leur attention. Les personnages peuvent facilement prendre ces géants des collines par surprise. Une auberge et taverne appelée la Queue du Taureau Noir se trouve à l'intersection où la route se ramifie. Deux **géants des collines** ont démoli la façade de l'auberge et détruit la plupart des meubles, y compris les escaliers menant au deuxième étage, et sont en train de se gaver de nourriture et de bière. S'ils entendent des bruits de combat à l'extérieur, ils enquêtent, lançant des bancs, des barils d'eau et tout ce qu'ils peuvent trouver en guise de rochers.

Trésor

Chaque géant de colline a un sac contenant 2d6 × 100 pc et 1d4 objets banals, déterminé en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant dans l'introduction.

Une fois que les monstres sont chassés, les personnages peuvent voyager vers le nord jusqu'à la lisière de la Haute-Forêt et faire savoir aux villageois qu'il est possible de revenir en toute sécurité. S'ils le font, une vieille veuve reconnaissante nommée Zoranda Heller (femme Chondathienne, LB) leur donne un *anneau de protection* que son défunt mari, un éleveur, a trouvé dans un champ.

Pleinemer

Voir la section « Tuern ».

Vallée de Khedrun

La vallée gelée de la bordure sud de l'Epine Dorsale du Monde porte le nom d'un héros nain légendaire qui a utilisé sa hache pour libérer la terre natale des nains au nord du joug des terres sombres emplie de loups, d'orcs et des gobelinoïdes. La Vallée de Khedrun est habitée par la tribu du Grand Ver des barbares Uthgardt.

Forêt de Vordorn

La forêt de pins au sud de la Citadelle Adbar est parfois appelée le Bois-Fantôme (Ghostwood) pour deux raisons. Tout d'abord, sa proximité avec les Montagnes de Glace la laisse constamment enveloppée de brumes froides. Deuxièmement, les morts-vivants sont connus pour hanter la Forêt de Vordrorn, en particulier les types incorporels tels que les esprits, les spectres et les fantômes. Ces esprits agités semblent se contenter de rester dans la forêt et dérangent rarement les voyageurs qui restent loin de leur territoire.

Eauprofonde

La Cité des Splendeurs est une ville animée et fortifiée sur la Côte des Epées. Certains commerçants considèrent Eauprofonde comme étant le meilleur centre d'approvisionnement au monde, avec la plus grande collection de superbes objets d'artisanats, experts, contacts utiles et mercenaires potentiels. D'autres avertissent que la ville abrite une véritable armée d'ennemis potentiels pour ceux qui ne font pas attention - et tout le monde s'accorde à dire que ses rues larges et bondées sont pleines d'espions.

Les familles nobles Eauprofondiennes et les guildes exercent une énorme influence politique et économique sur la Côte des Epées, mais au sein même de la ville, le véritable pouvoir est détenu par les Seigneurs Masqués d'Eauprofonde qui règnent en secret et dont les identités sont largement inconnues. Le visage public de ce corps dirigeant est le Seigneur Découvert d'Eauprofonde. L'actuel Seigneur Découvert, Dame Laeral Main-d'argent, n'occupe le poste que depuis quelques mois. Beaucoup de nobles et de chefs de guilde de la ville se disputent son attention tout en conspirant pour lui arracher le pouvoir. Il y a aussi des problèmes entre le Zhentarim, qui a pris pied dans la ville, et la Guilde des voleurs de Xanathar, qui contrôle une grande partie de la pègre criminelle de la ville.

Les personnages appartenant aux Ménestrels, à l'Ordre du Gantelet, à l'Alliance des Seigneurs ou aux Zhentarim peuvent trouver des représentants de leur faction dans Eauprofonde. Pour une carte d'Eauprofonde et plus d'informations sur ses caractéristiques et ses habitants, voir le *Guide de l'Aventurier de la Côte des Épées*.

Suggestion de Rencontre

Peu de temps après l'arrivée des personnages à Eauprofonde, un château de **géants des nuages** surgit des nuages au-dessus de la ville, son ombre menaçante provoquant une panique générale. Dame Laeral Main-d'argent dépêche les hérauts pour calmer les gens et leur assurer qu'aucun mal n'atteindra la ville. Si les aventuriers décident d'enquêter, ils doivent concevoir une méthode pour atteindre le château des géants, qui est suspendu à 305 mètres dans les airs. Le château a une configuration similaire à celle de Lyn Armaal (voir chapitre 9, « Château des Géants des Nuages ») et abrite un clan neutre bon composé de quatre géants adultes des nuages, de trois jeunes géants des nuages, de quatre **griffons** et huit **géants des pierres** qui servent de gardes. Les jeunes géants des nuages utilisent les statistiques du géant des collines, avec les changements suivants :

- Les jeunes géants des nuages ont un score Intelligence de 10 (+0) et des scores de Sagesse et Charisme de 12 (+1).
- Ils ont les compétences suivantes : Perspicacité +4, Perception +4. Ils ont un score de perception passive de 14.
- Ils parlent Commun et Géant.
- Ils ont les sorts innés et l'odorat aiguisé des géants des nuages

Ces géants des nuages sont des cartographes engagés pour cartographier la Côte des Epées tout en cherchant d'anciens champs de bataille et des reliques d'Ostoria depuis longtemps perdues. Ils ne veulent pas nuire à Eauprofonde, mais la ville les intrigue, car ils croient qu'elle a été construite sur une ancienne colonie de géants détruite par des dragons il y a des dizaines de milliers d'années. Les géants des nuages projettent de rencontrer les dirigeants de la ville pour en apprendre plus sur l'histoire d'Eauprofonde et déterminer si des restes d'Ostoria sont encore présents aujourd'hui. Le noble patriarche de la famille est un géant des nuages savant et prudent qui se nomme Comte



Nimbolo. Sa femme, la Comtesse Mulara, se méfie des « petites gens
» et ne permet pas aux personnages de se déplacer sans escorte dans sa maison.

Bien que ces géants ne représentent aucune menace pour Eauprofonde, ils connaissent au moins un géant maléfique qui veut conquérir les terres des petites gens une fois que L'Ordre sera refondu en sa faveur : la comtesse Sansuri. Ils disent aux personnages que Sansuri est à la recherche d'un trésor perdu de magie de dragon, mais ils ne savent pas où se trouve son château de nuages.

Trésor

Si les personnages vainquent les géants, ils peuvent piller les possessions des géants. La comtesse Mulara porte deux colliers de bijoux (chacun d'une valeur de 7 500 po et pesant 56 kilos). Elle et le comte possèdent une collection de vingt masques ornés en or peint (chacun valant 750 po et pesant 23 kilos). Parmi les meubles de la chambre à coucher se trouve un coffre d'albâtre contenant 800 pièces d'or et 1d3 objets magiques, déterminé en jetant le dé sur la table F des objets magiques du chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon*. Le coffre pèse 225 kilos et a un sort actif de *verrou magique*.

Auberge de la Route

Au sud-est de Gué de la Dague, la Route du Commerce traverse l'Auberge de la Route, un petit village entouré par un mur de mortier et granit de 6 mètres de hauteur avec des portes en bois au nord et au sud le long de la route. Une grande auberge de deux étages, également appelée l'Auberge de la Route, domine le village et a longtemps été un arrêt populaire pour les voyageurs fatigués. Les marchands et les nobles riches restent ici en faisant des incursions de chasse dans la Forêt Brumeuse. L'aubergiste, Cross Wheeler (humain Tethyrien, **éclaireur**, NB) est un ancien garde qui connaît bien la forêt et a des amis parmi les elfes des bois qui y vivent.

Forêt des Tempêtes

Pour des raisons inconnues, aucun sort de divination ou cristal de scrutation ne peut pénétrer dans la zone sèche de verdure au bord du désert d'Anauroch. Les bûcherons de Parnast avertissent les aventuriers de ne pas entrer trop profondément dans la Forêt des Tempêtes, car l'ancienne magie elfique peut faire disparaître les gens pour toujours.

Pont Ouest

Un village s'étirant le long de la Longue Route entre Rougemélèze et Troisangliers, Pont-Ouest (ainsi nommée parce qu'il se trouve à l'ouest du Pont de Pierre) abrite l'Auberge de la Moisson, sur le côté ouest de la Longue Route face au Sentier de Pierre. Le propriétaire de l'auberge est l'affable Herivin Dardragon (Halfelin male robuste, roturier, CB) un collectionneur de cheveux bouclés et revendeur de peintures et de statuettes de goût discutable.

Bois Ouest

Forêt broussailleuse cachant les contreforts de l'est des Montagnes des Epées, le Bois Ouest abrite un sanctuaire de Mailikki, plusieurs camps de bûcherons qui sont souvent repris de force pendant une saison ou quelques mois à la fois par des bandits ou des barbares Uthgardt, et quelques restes envahis de l'ancien royaume elfique de Rilithar.

Baleinos

De petits rois belliqueux règnent sur les petites îles connues sous le nom de Baleinos, ainsi appelées à cause des squelettes de baleines qui jonchent les plages des îles. Plusieurs des plus grandes îles abritent des rocs que les géants des tempêtes du Maelstrom utilisent comme montures. Les insulaires laissent des trésors pour les géants et de la nourriture pour les oiseaux en guise d'hommage.

Guédregon

Un petit village le long de la Route de Fer était connu comme Pont de Fer jusqu'il y a peu de temps après qu'un dragon ait été tué à proximité. Les passants ont commencé à appeler le village Gué du Dragon - un nom corrompu par la suite, grâce à l'accent local épais, en Guédregon. Le village a un quai sur la Rivière Dessarin pour l'expédition du grain de son moulin à farine. C'est aussi le marché et la source d'approvisionnement des fermes environnantes d'où provient le grain. Mis à part le moulin, le village possède une poignée de greniers et quelques chalets, dont plusieurs abritent de minuscules boutiques. À l'ouest du village se trouve le Pont de Fer, un long et étroit pont en bois qui traverse la Rivière Dessarin et mène à l'Auberge de la Barge, qui se dresse au sommet d'une colline.

Les Guédregonais verrouillent, barrent leurs portes et ferment leurs fenêtres la nuit, par peur de la soi- disant « Chauve-Souris de Guédregon », un prédateur nocturne qui arrache les gens qu'il peut attraper dehors après la tombée de la nuit ; Voir la section « Auberge de la Barge » pour plus d'informations sur cette créature.

Donjon de Xantharl

Xantharl était un rôdeur et explorateur du Nord très connu. Le village fortifié qui porte son nom se trouve au milieu de nulle part, sur le côté ouest d'un tronçon notoirement dangereux et accidenté de la longue route. Une enceinte avec des arbalètes lourdes montées à ses remparts enferme un donjon abrité par un toit escarpé pour faire tomber la neige. Autour du donjon se trouvent des douzaines de maisons en pierre étroites avec de lourds volets et des toits abrupts. L'auberge et la taverne la Chute de l'Orc, une structure à ossature de bois construite sur les restes d'un ancien bâtiment en pierre qui a pris feu et a brûlé, se trouve près des portes principales à côté des écuries. Arzastra (demi-ogre femme, LB) a récemment pris pitié d'un aventurier nain d'écu sans le sous nommé Larg et le paye quelques pièces de cuivres pour nettoyer les écuries.

« Larg » a dit à Arzastra que lui et ses compagnons aventuriers ont été pris dans une avalanche en chassant un dragon rouge dans la Vallée de Khedrun, et qu'il est le seul à avoir survécu. L'histoire est une invention, mais Arzastra y a cru. Le nain sournois est en fait un criminel recherché nommé Worvil « Le Charançon » Barbe-Fourchue. Les personnages peuvent le connaître en ayant parlé à certains PNJ (tels que Sir Baric Nylef dans Bryn Shander ou Darz Helgar dans Troisangliers), ou à partir d'une affiche de recherche à Longueselle. Le Charançon peut être trouvé en train de nettoyer les écuries de l'auberge pendant la journée ou, la nuit, de boire dans une chambre d'amis privée meublée simplement à l'étage supérieur de l'auberge. Le Charançon évite le contact visuel avec des étrangers. Il a les statistiques d'un bandit, capitaine avec les changements suivants :

- Le charançon est d'alignement neutre mauvais.
- Sa vitesse est de 7.5 mètres.
- Il a l'avantage sur les jets de sauvegarde contre le poison et la résistance aux dégâts du poison.
- Il a la vision dans le noir à une distance de 18 mètres, et il parle Commun, Draconique et Nain.
- A la place d'un cimeterre et d'un poignard, il brandit une paire de hachettes +1 (+5 pour toucher avec chacune). Sur une action, il peut faire trois attaques de mêlée, deux attaques avec une hachette et une attaque avec l'autre hachette. Chaque hachette inflige 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants par coup.

Le seigneur du Donjon de Xantharl est Narbeck Horn (chevalier nain d'écu armé d'une hache à deux mains au lieu d'une grande épée, N), qui fait ses rapports au Marquis de Mirabar. Narbeck a une pierre de communication à distance qui lui permet de parler directement au marquis, permettant que les nouvelles de toute menace venant du Sud pour Mirabar soient rapidement relayées. Narbeck commande une garnison de 150 vétérans, soit plus de deux fois la population du village.

Suggestion de Rencontre

Des gardes sur le toit du donjon signalent un **géant du givre** venant de l'ouest avec une petite armée de cinquante **gobelins** et dix **hobgobelins**, plus cinq **ogres** équipés de catapultes à gobelins (voir la section « Hobgobelins » au chapitre 2). Les hobgobelins forment une phalange à l'avant du groupe, avec le géant du givre derrière eux et la foule indisciplinée des ogres et des gobelins à l'arrière.

Même sans l'aide des personnages, le donjon peut faire reculer les assaillants avec peu de pertes (beaucoup de gobelins sont tués quand leurs corps sont jetés contre le donjon par les catapultes). Pendant le tumulte, tout personnage qui réussit sur un test DD 20 de Sagesse (perception) réalise que le siège est une ruse pour détourner l'attention de la porte est du village, où l'attaque réelle a lieu.

Il y a quelque temps, Worvil Barbe-Fourchue a dit à quelques amis qu'il avait besoin d'un endroit pour se cacher et qu'il planifiait de faire profil bas au Donjon de Xantharl. Un de ses amis a trahi cette confiance envers le géant du givre qui attaque maintenant le donjon, qui s'appelle Kaltivar. Le géant a l'intention de réclamer la récompense de 5 000 po offerte pour la capture du nain et utilise les gobelinoïdes et les ogres comme une diversion pour l'aider à capturer le nain. Alors que la garnison est occupée sur le côté ouest de la ville, dix gobelours furtifs escaladent le mur oriental et tentent de capturer Worvil. Si les personnages ont déjà le nain sous leur garde, les gobelours essaient de leur enlever Worvil. Si Worvil est mort et que les gobelours voient son cadavre, ils essaient immédiatement de fuir le donjon et le rapportent à Kaltivar. Les personnages qui ignorent la présence du Charançon ou sa véritable identité peuvent entendre le nain et les gobelours combattre dans les écuries avec un test de Sagesse DD 15 (perception) réussi, et le Charançon parvient à tuer quelques gobelours avant qu'il ne soit enfermé dans un sac.

Trésor

Le géant du givre Kaltivar porte un sac contenant 2d6 × 100 po, 1d4 d'objets banals (déterminé en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant dans l'introduction), et un objet magique, déterminé en jetant le dé sur la table des objets magiques C dans le chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon*. Les gobelinoïdes n'ont pas de trésor.

Yartar

La ville fortifiée de Yartar se trouve sur la rive est de la Rivière Dessarin. Sur la rive ouest se trouve une citadelle fortifiée sous le contrôle de la ville. Les rives sont reliées par un large pont de pierre. Les voyageurs doivent traverser la citadelle et passer l'inspection avant de continuer vers l'ouest jusqu'à Troisangliers ou de traverser le pont jusqu'à la porte ouest de la ville. Le Chemin des Landes Eternelles traverse le cœur de Yartar, reliant les portes ouest et est de la ville. À l'est de la ville, la route commerciale devient une piste de gravier.

Yartar est prospère et devient de plus en plus encombrée. Certains de ses vieux bâtiments ont été démolis et reconstruits avec plus de hauteur - quatre étages, dans certains cas.

Parce que la ville est un important port fluvial, le dirigeant élu de Yartar s'appelle le Baron Fluvial. L'actuel Baron Fluvial est Nestra Ruthiol (noble humaine Tethyrienne, LM), une femme rusée et vindicative, qui atteint la fin de la cinquantaine. Yartar est membre de l'Alliance des Seigneurs, et Ruthiol considère que cette relation est vitale pour la survie et la prospérité de sa ville. Elle sait que les Ménestrels et les Zhentarim sont bien établis dans la ville, mais son chemin ne croise le leur que lorsque le bien-être des Yartariens est menacé. Les deux factions ont infiltré la guilde locale des voleurs, la Main de Yartar, entièrement féminine.

Les personnages qui obtiennent la lettre de recommandation de Tamarin Zoar (voir la section « Appel des Cornes ») peuvent la présenter à un membre de la Main de Yartar et obtenir l'assistance de la guilde de l'une des façons suivantes :

- Si les personnages recherchent un individu dans la ville dont l'emplacement n'est pas connu, la Main de Yartar peut retrouver cette personne de façon fiable en 4d6 heures.
- Si les personnages ont besoin de vendre du butin, la Main de Yartar peut trouver des acheteurs (pas forcément honnêtes) pour eux.
- Si les personnages viennent à Yartar à la recherche d'un moyen de déplacement rapide, la Main de Yartar leur parle d'un pas-si-secret cercle de téléportation gardé par un magicien nommé Kolbaz (voir la section «Cercles intérieurs

» à la fin de ce chapitre).

La plus grande menace qui pèse sur Yartar est la Société du Kraken (voir la section « Factions dans le Nord» dans l'introduction), qui tente de prendre le contrôle de la ville de l'intérieur et de la transformer en forteresse. L'un des nobles de Yartar nommé Khaspere Neigaride est un membre de la Société du Kraken. Seigneur Neigaride est désireux de faire remplacer Ruthiol comme Baron Fluvial de la ville. Cependant, il ne peut pas faire éliminer Ruthiol tant qu'il n'a pas rassemblé suffisamment de soutien pour garantir la victoire à l'élection afin de déterminer son successeur. Il espère gagner des votes en identifiant et corrompant (ou en faisant chanter) les fonctionnaires les plus corruptibles de Yartar, et en organisant des fêtes extravagantes à bord de son bateau-mouche privé, magnifiquement décoré. Pour plus d'informations sur Seigneur Neigaride et son bateau, voir le chapitre 11.

Zelbross

A mi-chemin entre Sécombre et Eauforte, sur l'ancienne Route Delimbiyr, se trouvent les restes carbonisés du bois et de la cheminée en pierre émiettée d'une auberge incendiée par des brigands il y a de nombreuses années. Une enseigne en bois brûlée, en forme de tête de renard, pend toujours au-dessus d'un cadre de porte noirci, avec le nom de l'auberge, le Renard Malin, presque effacé par le feu. Une route de terre envahie par le vent se dirige vers le sud de l'auberge.

Les personnages qui empruntent le chemin de terre découvrent les ruines rasées d'un village agricole sur la rive nord de la Rivière Delimbiyr. Il ne reste que quelques quais en bois branlants pour marquer ce qui était autrefois le village de Zelbross. Le site abandonné a une belle vue sur le Bois Méridional de l'autre côté de la rivière, donc il est facile d'imaginer pourquoi les colons ont choisi cet endroit, mais il n'y a aucune preuve de ce qui est arrivé aux villageois ou quoi que ce soit. Zelbross est abandonné depuis plus de dix ans.

Suggestion de Rencontre

Si les personnages fouillent les ruines du Renard Malin, ils rencontrent un enfant en fuite de la tribu de l'Ours Bleu (voir la section « Barbares Uthgardt » plus haut dans ce chapitre). Il se cache dans le foyer de l'auberge, et les personnages qui ont un score de perception passive de 12 ou plus le repèrent alors qu'ils fouillent la ruine. Orok est un garçon humain de neuf ans, armé d'un poignard rouillé et d'une fronde artisanale. Il est couvert de suie et de crasse de la tête aux pieds, et il a des bâtons enchevêtrés dans sa crinière de cheveux noirs. Il est assez intelligent pour ne pas attaquer des aventuriers bien armés, mais n'a aucun scrupule à essayer de nuire à quiconque le contrarie. Orok a les statistiques d'un **kobold**, avec les changements suivants :

- Orok est chaotique neutre.
- Il n'a pas la vision dans le noir.
- Il parle Bothii (la langue Uthgardt) et un Commun déformé.
- Il n'a pas la sensibilité à la lumière du soleil du kobold (mais conserve la tactique de groupe et les actions du Kobold)

Les frères et sœurs d'Orok l'ont harcelé sans pitié, alors il s'est enfui de sa tribu. Bien qu'il soit clairement un enfant Uthgardt, il ne porte rien qui l'identifie comme un membre de la tribu de l'Ours Bleu, ni ne révèle son affiliation tribale de peur d'être renvoyé à la tribu. Si les personnages offrent de la nourriture à Orok, il la prend et va à son « repaire » pour la dévorer. Il se retire aussi au foyer s'il voit de la magie. Comme la plupart des Uthgardt, il craint la magie et se méfie des lanceurs de sorts.

Orok est attiré par les personnages de type sauvages, tels que les barbares et les rôdeurs. Si un tel personnage est amical envers lui, il se lie avec ce personnage et devient son disciple. Orok n'accompagne pas volontiers le groupe, préférant rester dans son antre et vivre en attrapant du poisson dans la rivière voisine.

Maison Zymorven

Perché au sommet d'un rocher surplombant la Route Rauvin, avec une vue dégagée sur les Landes Eternelles au sud et Boilune au nord, se trouve un donjon de pierre et de mortier avec un toit aiguisé qui a des statues en bois de loups bondissants à ses sommets. Une branche de la route serpente jusqu'à la porte du donjon et de l'enceinte. Depuis le donjon, la famille Zymorven de Lunargent a veillé sur les terres environnantes pendant quatre générations.

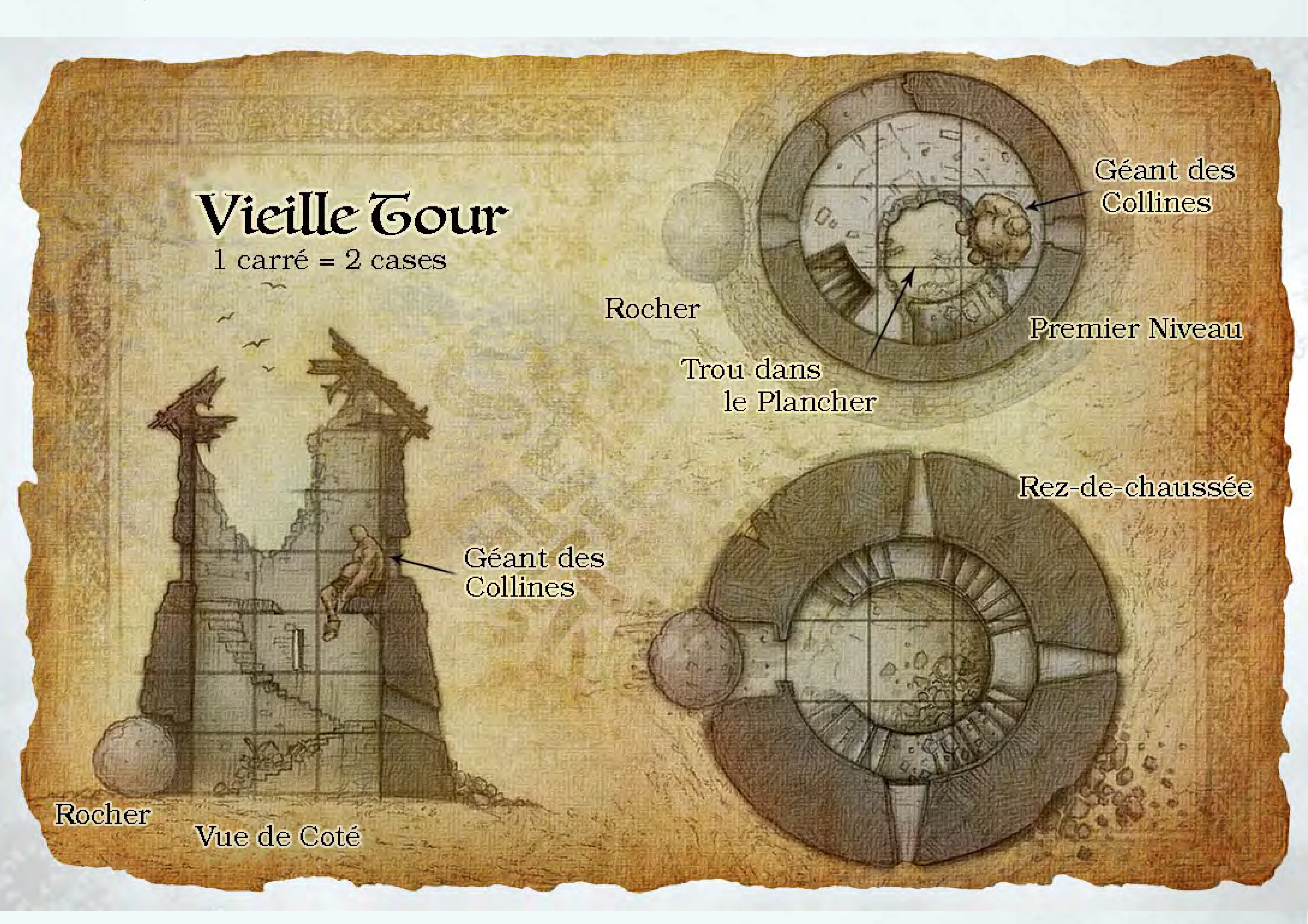
Seigneur Harthos Zymorven (chevalier humain Chondathien, CB) commande Zymorven Hall, qui semble n'avoir aucun gardien pour le défendre. Cependant, la plupart des couloirs et des chambres ont des armures dans les coins sombres, des épées accrochées sur les murs de chêne et des tapis poussiéreux éparpillés sur les sols en pierre. Ce sont en fait des **armures animées**, des **épées volantes** et des **tapis étouffants** qui obéissent aux ordres du Seigneur Zymorven. Seigneur Zymorven a les services d'un scribe, d'un écuyer, d'un cuisinier et d'un musicien (tous des roturiers), ainsi que d'une vieille sorcière (utilisant les

statistiques des **druides**) qui est compétente pour faire des remèdes et des cataplasmes.

Le devoir de Seigneur Zymorven est d'être vigilant et attentif aux ennuis qui peuvent provenir de n'importe quelle direction. Les soldats qui patrouillent sur la Route Rauvin à cheval sont invités à utiliser le donjon comme un endroit où ils peuvent se reposer et obtenir de la nourriture, des boissons et de l'hébergement pour leurs chevaux. Les personnages qui se lancent dans la quête d'Urgala Meltimer (voir chapitre 2) pourraient avoir des raisons de se rendre à la Maison Zymorven.

Rencontres Spéciales

Les rencontres suivantes fonctionnent mieux si elles se produisent avant que les personnages ne soient prêts à passer au chapitre 4, « Le chemin choisi ». Certaines des quêtes spéciales présentées au chapitre 2 pourraient ouvrir la voie qui mène à l'une de ces rencontres ; il en va de même pour quelques-unes des suggestions de rencontre présentées plus haut dans ce chapitre.



Vieille Tour

Vous pouvez utiliser cette rencontre à n'importe quel moment lorsque les personnages voyagent par voie terrestre. L'emplacement n'est pas important, mais quelque part dans la Vallée de Dessarin serait idéal.

Vous apercevez une tour qui s'effrite au sommet d'une colline à moins d'un quart de mille de distance.
Des parties de son toit conique et de sa carcasse extérieure sont tombées vers l'intérieur, laissant un trou béant au-dessus duquel quatre faucons forment un cercle.

Si les personnages s'approchent à moins de trente mètres de la tour (voir carte 3.14), ajoutez :

> Un gros rocher bloque le rez-de-chaussée de l'entrée de la tour, et un bruit horrible vient de l'intérieur
> - un bruit profond, guttural, funèbre, se déversant des lèvres de quelque chose de grand et d'affreux.

Une **géante des collines** nommée Moog s'est barricadée dans cette tour solitaire pour pouvoir se vautrer dans l'auto apitoiement sans être dérangée. La chef Guh a pris le mari de Moog, Hruk, comme le sien, laissant Moog sans personne à abuser quotidiennement. Moog chante une chanson de deuil, amplifiée par l'acoustique de la tour.

Moog est assis au niveau supérieur de la tour (zone 2), ses mollets et ses pieds nus pendent à travers un trou dans le sol. De cette position, elle peut voir quiconque entre dans la tour par la porte d'entrée, le trou dans le mur du haut ou la fenêtre au-dessus de la porte. Elle est dos à la fenêtre de l'étage qui fait face à l'est et ne peut voir personne s'approcher de cette direction. Son chant incessant est si fort qu'elle n'entend que les bruits les plus forts à l'extérieur de la tour.

Les faucons qui tournent au-dessus de la tour sont quatre faucons de sang. Tout personnage qui prête attention aux faucons peut discerner leurs plumes pourpres avec un test réussi DD 10 de Sagesse (perception) ou se rappeler leur nature agressive avec un test d'Intelligence réussi DD 10 (nature). Les faucons de sang attaquent toute créature qui tente d'entrer dans la tour par le mur brisé ou le toit, mais sinon ils gardent leurs distances. Une fois que les faucons attaquent, Moog ne peut pas être surprise.

1. Rez-de-chaussée

Moog a placé un gros rocher devant la porte. Un petit personnage peut se faufiler à travers une ouverture étroite pour entrer dans la tour. Sinon, le rocher peut être roulé sur le côté avec un test de Force DD 25 (athlétisme) réussi. Un escalier en pierre épouse le mur intérieur, s'élevant en spirale dans le sens des aiguilles d'une montre et formant des paliers en divers points. À côté de chaque palier se trouve une meurtrière de 3 mètres de hauteur qui rétrécit jusqu'à une largeur de 15 centimètres. Une grande partie du plancher de la tour et de l'escalier est jonchée de gravats provenant des murs qui s'effritent et de bois provenant du toit partiellement effondré. Les décombres sont considérés comme un terrain difficile.

Trésor

Tout personnage qui fouille dans les décombres aperçoit un carreau fissuré au sol avec ce qui semble être un compartiment en dessous. Il y a des années, un aventurier halfelin nommé Keltar Dardragon a enterré son coffre de trésors sous le plancher ici, et il n'a jamais eu l'occasion de le récupérer avant de mourir. Moog n'a pas remarqué le coffre, qui est verrouillée et en mauvais état. Un personnage peut facilement briser ou crocheter la serrure (aucun test de capacité n'est requis). Le coffre contient 300 pa et deux objets magiques, déterminés en jetant le dé sur la table B des objets magiques du chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon*.

2. Premier Niveau

Il n'y a rien de valeur à ce niveau de la tour sauf un grand sac posé sur le sol. Déterminer son contenu en jetant trois fois le dé sur la table des objets dans un sac de géant dans l'introduction.

Moog est ici à moins qu'elle n'ait été attirée ailleurs. Si les personnages attendent, Moog a faim et arrête son chant lugubre après 2d20 minutes. Le géant affamé saute au rez-de-chaussée, pousse le rocher de côté et sort de la tour à la recherche de nourriture. Si les personnages se cachent et la laissent partir, elle retourne à la tour 10 heures plus tard avec un sanglier qui couine sous un bras.

Moog a eu de mauvaises expériences avec de petites gens dans le passé. Son penchant est d'attaquer si on la confronte. Sa tour contient assez de gravats pour ne pas manquer de rochers à lancer de sitôt. N'importe quel personnage qui essaye d'apaiser les inquiétudes de Moog en lui parlant calmement et de façon apaisante en Géant peut faire un test de Charisme DD 12 (persuasion). Si Moog est également soudoyée avec de la nourriture ou des trésors, ce test est fait avec un avantage.

Si le test réussit, Moog arrête d'attaquer suffisamment longtemps pour entendre ce que le personnage a à dire. Elle révèle aussi pourquoi elle est si malheureuse. Si les personnages promettent de réunir Moog et son mari, elle est ravie et fait de son mieux pour les aider en retour. Moog sait où habite la chef Guh et peut diriger le groupe à Grudd Haug (voir chapitre 5, « Tanière des Géants des Collines »). Elle sait aussi que Grudd Haug est rempli d'orcs, de gobelins, de hobgoblins et d'ogres. Moog est plus effrayée par la chef Guh qu'elle ne l'est des personnages et ne les aidera pas volontairement à attaquer Grudd Haug. Elle préfère rester à une distance de sécurité de la tanière des géants des collines (au moins 1 kilomètre), mais les personnages peuvent convaincre Moog de les accompagner en affirmant qu'ils ont besoin de son aide pour identifier Hruk et le sauver de la

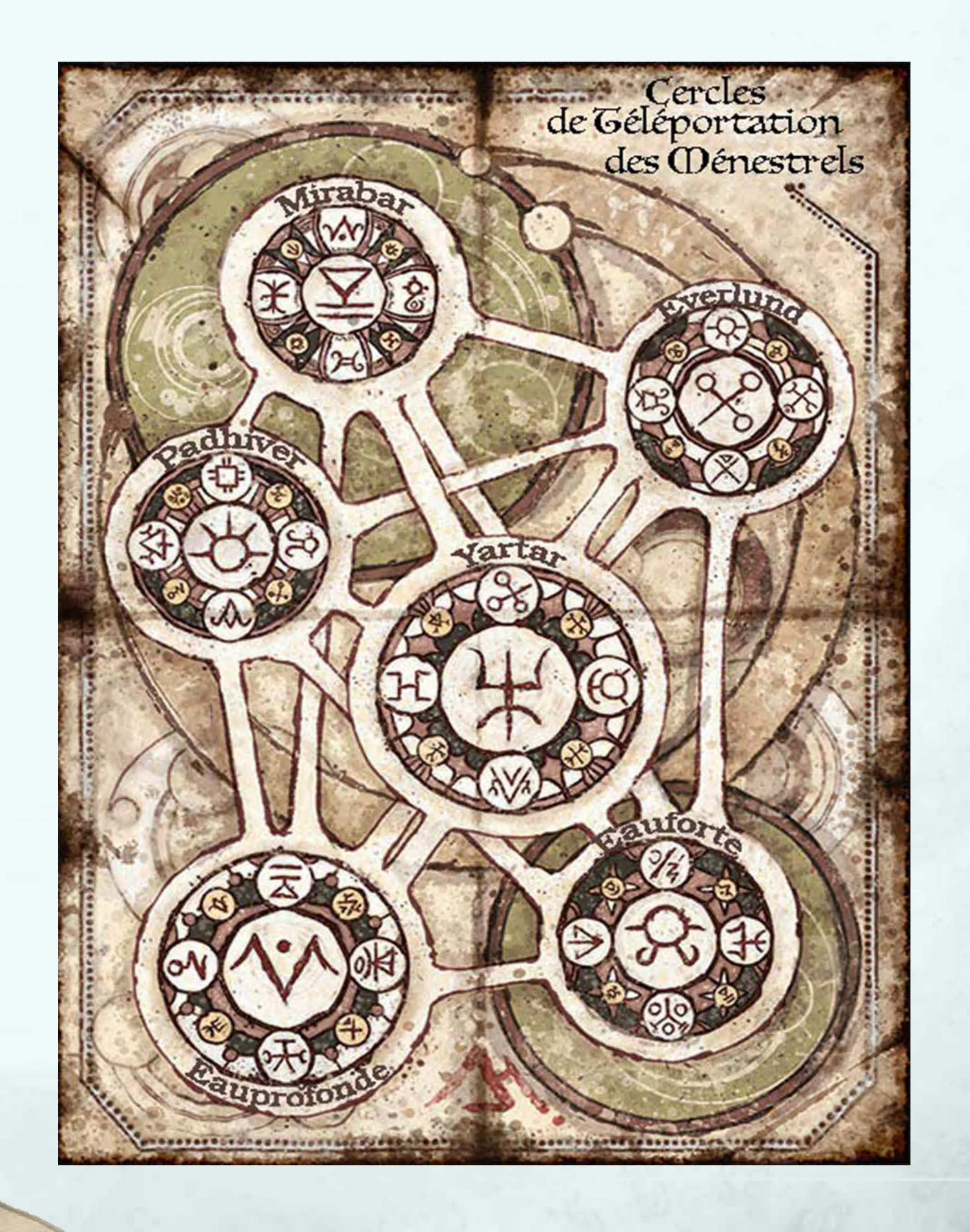
chef des géants des collines. Même si amadouée pour se joindre à l'assaut sur Grudd Haug, Moog n'attaquera pas d'autres géants des collines. Si elle tombe sur son mari, elle l'attrape par les cheveux et le conduit loin de Grudd Haug.

Moog est d'alignement chaotique mauvais et donc sujette aux brusques sautes d'humeur. Elle perd patience avec les personnages et les attaque s'ils ne renouvellent pas continuellement leur promesse de l'aider et de lui donner à manger. Chaque fois que Moog se réveille après un long repos, elle oublie qui sont les personnages et les attaque, après quoi un personnage doit refaire le test de Charisme (persuasion) pour regagner sa confiance.

Cercles Intérieurs

Diverses quêtes spéciales dans le chapitre 2 peuvent conduire les aventuriers à la Tour Lueur de Lune dans la ville d'Éternelbocage. Si les personnages ne reçoivent aucune de ces quêtes, vous pouvez toujours utiliser cette rencontre en demandant à un agent des Ménestrels d'approcher le groupe et de leur suggérer de visiter la Tour Lueur du Lune, en particulier s'ils recherchent un mode de déplacement plus rapide.

La Tour Lueur de Lune est décrite plus en détail dans la section « Éternelbocage » plus haut dans ce chapitre. Son archimage, Krowen Valherse, est bien conscient du « problème des géants ». Si les personnages l'approchent,



Krowen les avertit que le bouleversement des géants constitue une grave menace pour l'équilibre des forces dans le Nord. Il sait de source sûre que les Ménestrels, l'Alliance des Seigneurs, l'Enclave d'Emeraude, l'Ordre du Gantelet et le Zhentarim prennent tous des mesures pour protéger la civilisation contre les déprédations des géants. Krowen sait que les géants et les dragons ont une longue histoire de conflits, et il soupçonne que les dragons pourraient être responsables (directement ou indirectement) du soulèvement des géants.

Krowen n'est pas très aventureux lui-même, mais il aime les aventuriers et les utilise pour faire son sale boulot. Si les personnages expliquent qu'ils essaient de contrecarrer les géants, Krowen donne au groupe un accès libre à un réseau secret de cercles de téléportation que lui et ses collègues magiciens des Ménestrels utilisent pour voyager. Il donne également aux personnages une feuille de parchemin qui montre les six cercles et leur adresse en Sigil (montrez les joueurs la figure 3.1). Les cercles sont situés à Éternelbocage, Eauforte, Mirabar, Padhiver, Eauprofonde et Yartar. Les emplacements spécifiques de ces cercles sont brièvement décrits ci- dessous, et un lanceur de sorts Ménestrel se tient prêt à chaque site pour lancer le sort de cercle de téléportation si le groupe le demande. Chaque lanceur de sort a les statistiques d'un mage, avec les changements suivants :

- Chaque lanceur de sorts parle Commun, Draconique, Nain et Elfique
- Chaque lanceur de sort a préparé le sort de *cercle de téléportation* à la place du *cône de froid*.

Cercle d'Éternelbocage

Le cercle de téléportation à Éternelbocage est situé à l'intérieur d'une chambre circulaire dans la Tour Lueur de Lune. Un sort de verrou magique a été lancé sur la porte de la chambre, bien que les mages des tours puissent le contourner. Krowen a confié à un apprenti brusque mais fiable nommé Nespril Menk (**mage** humain Damarien, LB) la surveillance de ce cercle pendant la journée, et a un apprenti paresseux et ensommeillé nommé Flewen Aldhark (**mage** humain Chondathien, NB) la surveillance du cercle durant la nuit. Si les personnages arrivent pendant que Flewen est en service, il y a 90% de chances qu'il soit assis sur une chaise, profondément endormi.

Cercle d'Eauforte

Le cercle de téléportation à Eauforte est situé dans une cave de 9 mètres carrés sous une taverne appelée le Satyre Souriant. Niché sous un escalier en bois se trouve un lit défait où dort le mage du cercle. Son nom est Revil Slombarr (mage humain Chondathien, CB). C'est un jeune homme qui se dérobe à ses devoirs de temps en temps pour visiter les salles de jeu à proximité. Il y a 50% de chances que Revil soit absent lorsque les personnages arrivent, auquel cas il revient après 1d4h.

L'escalier mène à une porte secrète qui s'ouvre à l'intérieur d'un grand tronc de bois fixé au sol à l'étage supérieur. Les personnages qui sortent du tronc se retrouvent dans un vestiaire à rideaux près de la salle à manger. Un sympathisant des Ménestrels nommé Gharwin Umbryl (homme **roturier**, LB) dirige le Satyre Souriant et fait de son mieux pour couvrir Revil.

Cercle de Mirabar

Les autorités de Mirabar seraient fâchées d'apprendre que les Ménestrels ont compromis la sécurité de la ville en construisant un cercle de téléportation permanent dans les murs de Mirabar. Le cercle est inscrit dans le grenier d'une écurie et peut être rapidement caché sous le foin. L'assistant du cercle, Zazspar Feubronsé (**mage** nain d'écu mâle, LB), s'habille comme un écuyer, avec une combinaison en cuir et de la paille dans sa barbe.

Cercle de Padhiver

Le cercle de Padhiver est dessiné sur le sol d'un grenier, dans une vieille et grinçante longue maison de trois étages que les Ménestrels utilisent comme lieu de rencontre. La responsable du cercle est une jeune femme confiante mais socialement maladroite nommée Sandyse Thunderquill (mage humaine Tethyrienne NB), que les Ménestrels entraînent pour infiltrer la Confrérie des Arcanes. Des escaliers descendent du grenier vers une étude, où Sandyse s'entoure de bougies allumées et de piles de livres ouverts.

Cercle d'Eauprofonde

Le cercle d'Eauprofonde est situé à l'intérieur d'une crypte surélevée dans le cimetière fortifié d'Eauprofonde, la Cité des Morts. La crypte a deux niveaux, et le nom MYRNA est inscrit au-dessus de son entrée (qui est scellé avec un sort de *verrou magique*). Le niveau le plus élevé est la crypte elle-même, qui contient un sarcophage en pierre surveillé par un **gardien animé** qui est conditionné pour soulever le couvercle chaque fois que quelqu'un dit le nom de Myrna à haute voix. Le sarcophage contient un escalier en pierre menant à une pièce éclairée par magie.

Le cercle est sur le sol de cette chambre, qui comprend également une petite alcôve d'étude et un lit de camp pour son mage en service, une fille pale et mince nommée Thestryl Mellardin (mage humaine Chondathienne, LB). Elle

porte l'amulette de contrôle du gardien animé autour de son cou.

Cercle de Yartar

Les Ménestrels ont acheté une villa au cœur de Yartar qui allait être détruite. Derrière le bâtiment délabré se trouve un patio de 12 mètres carrés entouré d'un mur de 2.5 mètres de haut dont les pierres sont recouvertes de lierre. Un sort de *terrain hallucinatoire* dissimule non seulement le cercle de téléportation inscrit au milieu du patio, mais aussi les bancs brisés, les parterres infestés de mauvaises herbes et la statuaire brisée qui entoure le cercle. Lorsque le sort de terrain hallucinatoire est actif, le jardin a l'air d'être à son meilleur jour, avec des statues de satyres et de dryades gambadantes situées parmi les fleurs et les bancs de pierre. Un vieux ménestrel hargneux nommé Kolbaz (**mage** humain Calishite, NB) habite dans la villa et renouvelle le sort de terrain hallucinatoire tous les jours à haut-soleil (il a ce sort de préparé au lieu de la tempête de glace). Il utilise ses sorts mineurs pour effrayer les squatters et autres intrus indésirables.

Harshnag

Cette rencontre peut avoir lieu n'importe où dans le Nord et est conçue pour conduire les personnages vers le chapitre 4 de l'aventure, « Le chemin choisi ». Après avoir déambulé dans le Nord pendant un moment, les personnages pourraient atteindre un point où ils ne peuvent pas décider où aller ensuite. C'est le meilleur moment pour utiliser cette rencontre.

Le destin met en contact les personnages avec Harshnag le Sévère, un géant du givre légendaire d'alignement bon. Dans les tavernes à travers le Nord, il est connu comme un monstre par certains et un héros par autres. Dans Eauprofonde, on se souvient de lui comme étant le plus grand membre de la Force Grise, une compagnie d'aventuriers notoirement destructrice qui est venue à la défense de la ville à plus d'une occasion. Réputé d'être âgé de plusieurs centaines d'années, Harshnag erre dans les contrées sauvages en tenant sa hache à deux mains, cherchant à dépouiller ses frères géants maléfiques.

L'histoire de Harshnag n'est pas importante pour cette aventure, et il n'aime pas parler de son passé.
Ce qui est important, c'est qu'il sait que L'Ordre a été brisée, que les géants des tempêtes n'ont plus le pouvoir de contenir les plus petits géants, et que le roi Hekaton a disparu. Il cherche à protéger le Nord des déprédations des géants maléfiques tout en cherchant des aventuriers qui partagent cet objectif. Au moment où les personnages le rencontrent, il a déjà massacré quelques géants.

Harshnag ressemble à un géant du givre typique, sauf qu'il est vêtu d'une armure de plaque et porte le crâne d'un dragon blanc en guise de casque. Sa hache dentelée semble aussi assez redoutable. C'est un géant peu prolixe qui préfère laisser ses actions parler pour lui. Quand il parle en dehors du combat, il apparaît étonnamment calme et doux. Quand il abat sa hache dans la bataille, cependant, il souffle et rit comme un berserk. En compagnie d'aventuriers de petite taille, il essaie de ne pas dominer les situations sociales ou de prendre trop de décisions pour eux, car il sait à quel point leur ego peut être fragile et gonflé.

Harshnag connaît bien le Nord et n'a aucune chance de se perdre dans les contrées sauvages. Il est sensible au fait que beaucoup de petites gens ont une peur fraîchement ravivée de voir des géants avancer dans leurs colonies. En conséquence, si les personnages visitent une colonie alors que Harshnag est avec eux, il préfère rester invisible à la périphérie. Eauprofonde fait exception ; il considère cette ville comme sa maison et n'a aucun scrupule à y entrer, écartant doucement les gardes qui lui barrent la route.
Harshnag est un géant du givre, avec les changements suivants :

- Son alignement est chaotique bon.
- Il a 204 points de vie et porte une armure de plaque +3 qui se redimensionne pour s'adapter à son porteur. Cette armure lui donne une CA de 21.
- Il parle Commun et Géant.
- Harshnag a une résistance légendaire. Une fois par jour, quand il rate un jet de sauvegarde, il peut choisir de le réussir à la place.
- Il manie la hache à deux mains de Gurt, qui a une longue histoire ainsi que quelques propriétés liées au froid (voir l'annexe B). Il a un bonus de +11 au toucher avec la hache, qui inflige 26 (3d12 + 7) dégâts tranchants sur un coup, ou 39 (5d12 + 7) dégâts tranchants si la cible est humaine.
- Son facteur de puissance est de 9 (5 000 PX).

L'Idée d'Harshnag

Bien qu'il ait été heureux d'errer dans le Nord, massacrant ses collègues géants à chaque tournant, Harshnag pense maintenant qu'il est temps de consulter une autorité supérieure. Il connaît l'emplacement d'un temple de montagne construit par ses ancêtres sous l'Epine Dorsale du Monde. Il l'appelle l'Œil du Père- de-Tous. Selon la légende des géants, le temple contient un oracle divin. Harshnag propose de conduire les personnages au temple afin qu'ils

puissent consulter cet oracle et apprendre comment mettre fin à la menace des géants au Nord.

Si les personnages acceptent de suivre Harshnag, il les conduit de leur emplacement actuel à la Vallée de Khedrun. De là, il les guide le long d'un chemin enneigé qui grimpe sur les montagnes gelées jusqu'à l'entrée du temple (voir la section « Voyage jusqu'à l'œil » au début du chapitre 4). Selon l'endroit où les personnages se trouvent quand Harshnag les rencontre, le voyage vers le temple peut être long et périlleux ; utilisez la table des rencontres aléatoires dans la nature pour rendre le voyage mémorable.

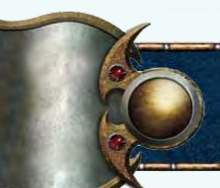
Jouer Harshnag

Harshnag essaie de ne pas dominer le combat si cela signifie que ses plus petits compatriotes se sentent inférieurs. Il ne veut pas être perçu comme faisant une démonstration. Il peut réduire son efficacité au combat de la façon suivante :

- Il fait une attaque à son tour au lieu de deux.
- Il utilise l'action Aider pour aider la prochaine attaque d'un personnage contre un ennemi (voir la description de l'action au chapitre 9 du *Manuel des Joueurs*).
- Il ne fait rien à son tour, sauf attirer un ennemi qui pourrait autrement attaquer un personnage. Supposez que l'effort est couronné de succès et que la cible se tourne vers Harshnag, sauf si le personnage insiste pour être la cible de cette menace.







Chapitre 4: Le Chemin Choisi

Guidés par Harshnag le géant du givre, les aventuriers se rendent à l'Epine Dorsale du Monde, escaladant des montagnes glacées pour atteindre un temple construit par les seigneurs géants d'Ostoria. Dans ce complexe, ils trouvent l'Œil du Père-de-Tous, une chambre que les anciens géants utilisaient comme un oracle. Ici, les personnages choisissent finalement un chemin qui les mène aux géants des tempêtes de Maelstrom, qui détiennent la clé pour rétablir l'ordre parmi les géants.

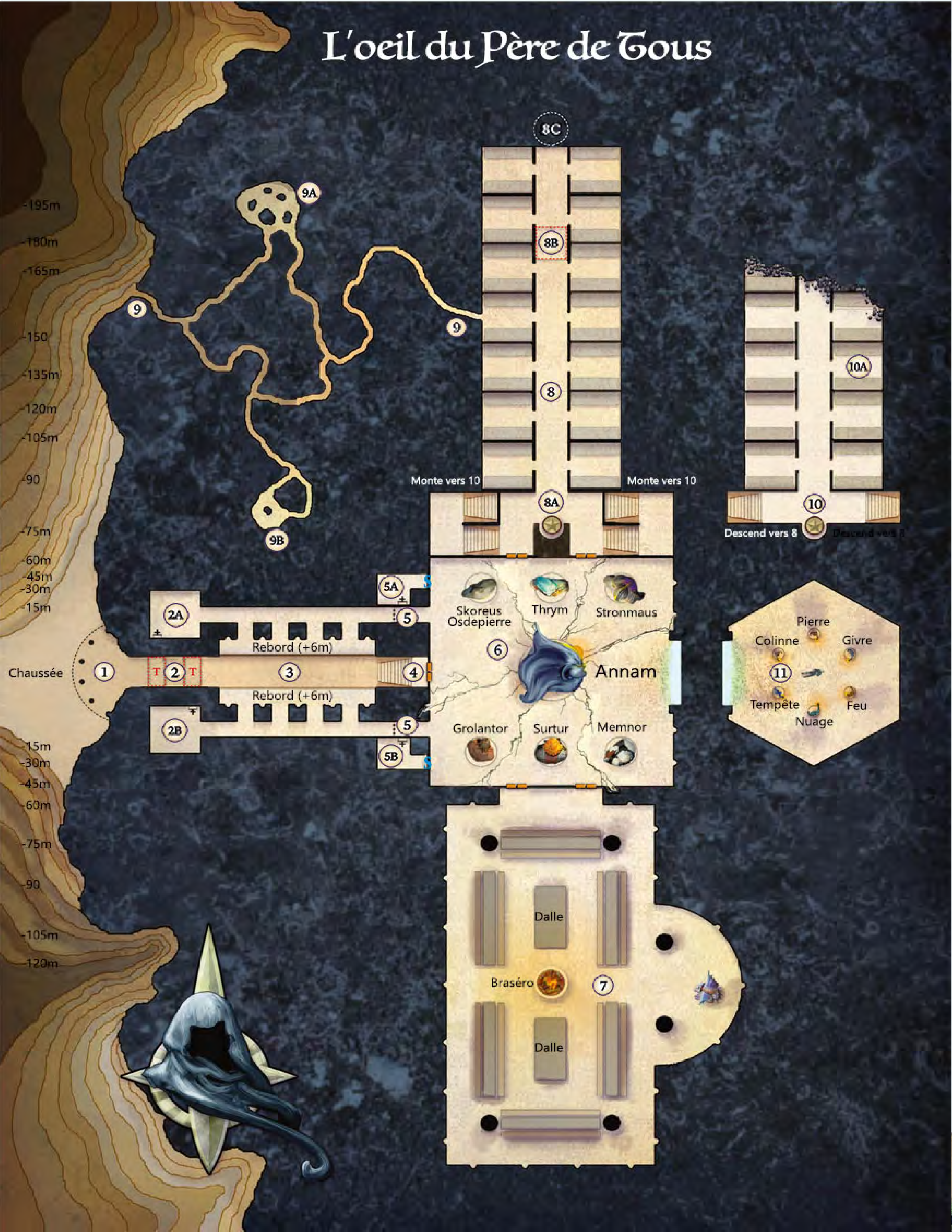
Après avoir reçu les directives de l'oracle, les personnages se lancent dans la prochaine étape de leur quête, mais une rencontre surprise avec Iymrith menace de mettre fin à leur effort avant qu'il ne commence. Réalisant que les aventuriers ne font pas le poids face à l'ancien dragon bleu, Harshnag défie Iymrith, la distrayant pour que les personnages puissent fuir. Les pierres du temple tremblent et s'écroulent alors que le géant du givre et le dragon bleu s'affrontent, les piégeant sous la montagne pendant que les personnages s'en sortent sans encombre.

Voyage Jusqu'à l'œil

Harshnag propose de conduire les personnages à l'Œil du Père-de-Tous. Il n'hésite pas à emprunter les routes et les sentiers, et il ne blêmit pas non plus lorsqu'il traverse des régions sauvages inexplorées ou traverse des rivières froides. Il s'attend à ce que les personnages le suivent, mais il se déplace à un rythme normal afin qu'ils ne subissent pas les effets de l'épuisement.

L'Œil du Père-de-Tous est caché sous les sommets glacés de l'Epine Dorsale du Monde et peut être atteint par un col de montagne qui commence dans la Vallée de Khedrun. Après deux jours à traverser la vallée désolée, Harshnag trouve le col. Les personnages devraient être au 7ème niveau quand ils sont prêts à explorer l'Œil du Père-de-Tous.

Un voyage terrestre vers l'œil peut inclure une ou plusieurs rencontres aléatoires, à votre discrétion.
Voir la section « Rencontres aléatoires dans la nature » au chapitre 3 pour plus d'informations.


L'oeil du Père de Tous
8C
9A
-195m
-180m
8B
-165m
9
9
-150
10A
-135m
8
-120m
-105m
-90
Monte vers 10
Monte vers 10
8A
10
-75m
Descend vers 8
Descend vers 8
9B
-60m
-45m
-30m
-15m
5A
S
2A
5
Skoreus Osdepierre
Thrym
Stronmaus
Pierre
Rebord (+6m)
Colinne
Givre
6
Chaussée
1
T
2
T
3
4
Annam
11
Rebord (+6m)
Tempête
Feu
Nuage
5
2B
Grolantor
Surtur
Memnor
-15m
-30m
5B
S
-45m
-60m
-75m
-90
Dalle
-105m
-120m
Braséro
7
Dalle

L’œil du Père de Tous

L’Œil du Père-de-Tous est un complexe souterrain construit par des géants (voir la carte 4.1), qui existe depuis des dizaines de milliers d'années. Les seigneurs géants d'Ostoria sont venus ici pour la sagesse divine et aussi pour y trouver refuge. Harshnag est l'un des rares géants qui connaissent le temple. Quelques anciens dragons - y compris Iymrith, Claugiyliamatar et Klauth - connaissent aussi son emplacement.

Tout dans le donjon est construit à l'échelle des géants. Harshnag est familier avec les caractéristiques générales et la disposition du complexe (sauf pour la zone 9), mais pas de ses pièges ou ses habitants actuels.

L’Œil du Père-de-Tous : Caractéristiques Générales

Les caractéristiques suivantes sont communes à tout le temple.

Plafonds. Les intérieurs ont des plafonds de 18 mètres de hauteur.

Portes. Les doubles portes situées dans tout le complexe sont en granit orné de bas-reliefs représentant des rois géants qui combattent et tuent des dragons. Les charnières et poignées de porte sont en fer forgé et les poignées sont à 3.5 mètres du sol. Un géant qui est de taille très grande n'a aucune difficulté à ouvrir les portes qui ne sont pas gelées. Une créature plus petite peut essayer d'ouvrir une porte si cette créature peut atteindre la poignée de la porte et l’ouvrir. Lorsque la poignée est actionnée, une créature doit utiliser une action pour pousser ou tirer sur la lourde porte, en l'ouvrant avec un test de Force DD 12 réussi (athlétisme). Voir la zone 6 pour les règles sur le fonctionnement des portes géantes qui sont gelées.

Givre. Le givre couvre les planchers, les murs, les plafonds et les meubles partout sauf dans la zone 7. Le givre rend impossible l'escalade des murs sans l’aide d’équipement d'escalade ou de magie.

Eclairage. Les zones intérieures ne sont pas éclairées à l'exception des zones 6, 7 et 11 (voir ces zones pour plus de détails).

Meubles et objets surdimensionnés. Le mobilier et les autres objets dans le temple sont conçus pour les géants de taille très grande. Les exceptions sont notées dans le texte. Les tables, bancs et autres meubles des salles sont généralement trois fois plus hauts que leurs équivalents de taille humaine et font environ vingt-sept fois leur poids. Les petites et moyennes créatures peuvent se faufiler sous ou grimper sur des meubles dimensionnés pour les géants, les considérant comme des terrains difficiles.

Escaliers. Les escaliers dans le temple sont dimensionnés pour les géants. Chaque marche mesure
1.5 mètre de haut et 1.5 mètre de large. Les créatures de grande taille et plus petites considèrent les escaliers comme un terrain difficile.

1. Entrée en Forme de Dôme

Une chaussée en pierre naturelles de 12 mètres de large conduit à l'entrée de l’Œil du père-de-tous. Des falaises abruptes plongent sur des centaines de mètres des deux côtés de la route. La chaussée est couverte de 30 centimètres de neige, dans laquelle les personnages peuvent voir des traces fraîches se dirigeant vers le flanc de la montagne. Avec un test réussi de Sagesse DD 15 (Survie), un personnage peut déterminer que les traces sont celles de huit humains. Ces traces ont été faites par les barbares Uthgardt dans la zone 4.

La chaussée se termine devant un dôme de pierre taillé dans le flanc de la montagne. Six piliers en pierre de 9 mètres de haut soutiennent le dôme, qui ne risque pas de s'effondrer, même si les piliers devaient être renversés. Chaque pilier est orné avec un bas-relief sculpté. Du nord au sud, les piliers représentent les scènes suivantes :

- Un géant des collines soulevant un rocher au-dessus de sa tête
- Un géant du givre qui coupe un grand pin
- Un géant des nuages volant parmi les oiseaux dans le ciel
- Un géant des tempêtes qui lance des éclairs sur un navire
- Un géant des pierres escaladant une montagne
- Un géant du feu avec des prisonniers nains enchaînés dans une caverne

À l'arrière du dôme, un couloir de 12 mètres de large et de 12 mètres de haut se dirige vers la montagne. Le vent a soufflé la neige loin dans le couloir. La neige s'amenuise et disparaît après environ 30 mètres. Les traces des humains continuent vers l'est dans le complexe du donjon.

2. Bloc de Pierre

Si les personnages n'ont pas affronté les barbares Uthgardt dans la zone 4, ils entendent les grommellements des barbares quand ils atteignent ce point. Le tunnel s’étend sur 12 mètres de long et le plafond est à 12 mètres de hauteur sur toute la longueur. Les personnages qui ont un

score de perception passive de 14 ou plus remarquent des ouvertures dans le plafond, suggèrant la présence de deux blocs de pierre suspendus. Les personnages qui recherchent des pièges et réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 14 remarquent également ces blocs, qui constituent les défenses extérieures du temple.

Chaque bloc est une pierre de 12 mètres de haut, de 12 mètres de large et de 6 mètres d'épaisseur retenue par des mécanismes enfouis dans le flanc de la montagne. Lorsque le levier dans la zone 2A est déplacé vers le bas, le bloc de pierre plus proche de l'entrée (zone 1) tombe, scellant le tunnel. Lorsque le levier dans la zone 2B est déplacé vers le bas, le bloc interne fait la même chose. Chaque bloc met environ 6 secondes pour tomber au sol, laissant le temps aux créatures de s'écarter. Toute créature qui ne s'écarte pas prend 132 points de dégâts contondants (24d10) et est assommée et coincée sous le bloc, ou écrasée en purée si les points de dommages réduisent ses points de vie à 0. Une créature coincée sous un bloc est coincée jusqu'à ce que le bloc soit levé (en levant le levier approprié).

Les sorts de *déblocage* ou de magie similaire n'ont aucun effet sur ces barricades gigantesques.

2A. Chambre de Garde Nord-Ouest

Cette pièce de 18 mètres carrés est sans aucun ornement, à l'exception d'un grand levier en fer dans le mur sud. Le levier est à 3.5 mètres du sol et est gelé en position haute. Pour le descendre, il faut réussir un test de Force DD 24 (athlétisme). Les créatures de taille moyenne et inférieure ont un désavantage sur le test car elles ne peuvent pas mettre beaucoup de poids pour accompagner leurs efforts, bien qu'elles puissent compenser cet inconvénient en s'entraidant (en utilisant l'action Aider). Utiliser une torche ou une autre flamme pour dégeler la glace autour du levier (ce qui prend au moins 1 minute) réduit le DD à 20.

En déplaçant le levier vers le bas, le bloc de pierre extérieur de la zone 2 est abaissé, scellant ainsi l'entrée du temple.

2B. Chambre de Garde Sud-Ouest

Cette pièce ressemble à la zone 2A, mais le levier est dans le mur nord et contrôle le bloc de pierre intérieur dans la zone 2.

3. Hall de la Chute de Boulets

Le plafond de cette salle mesure 18 mètres de haut et descend jusqu'à 12 mètres en se rapprochant de la zone 2. Bien que le plafond soit plat, sa distance par rapport à l'étage diminue à 12 mètres sur le palier devant la zone 4 à cause de l'escalier menant à cet endroit.

Surplombant la salle au nord et au sud, il y a des corniches non gardées de 6 mètres de haut qui n'ont pas de rampes ou de créneaux. Les géants se tenaient autrefois sur ces rebords, prêts à lancer des pierres sur les intrus qui passaient en bas.

Cinq niches sont creusées dans la paroi arrière de chaque corniche. Chacune contient une applique en fer qui irradie une faible aura de magie d'invocation sous l'examen d'un sort de *détection de la magie*. Toucher une applique avec une flamme provoque un feu spectral qui se matérialise au-dessus de l'applique. Cette flamme projette de la lumière et de la chaleur comme une torche normale, et elle brûle jusqu'à ce qu'elle soit étouffée. Si une applique est sortie de sa place, elle perd sa magie pour toujours. L'éclairage d'une applique dans cette salle alerte les berserks dans la zone 4, qui enquêtent.

Barbare à la Porte

Alors que les personnages traversent cette salle d'ouest en est, ils voient la lumière vacillante d'une seule torche et peuvent entendre des grommellements et des murmures d'humains devant eux. Les personnages transportant des sources de lumière ne peuvent pas surprendre les barbares Uthgardt dans la zone 4. Si le groupe avance tranquillement sans sources lumineuses, les personnages peuvent surprendre les Uthgardt avec un test de Dextérité DD 14 (discrétion) réussi.

4. Portes Géantes

Un escalier de 12 mètres de long menant vers l'est s'élève sur 6 mètres jusqu'à un palier, à côté duquel se dresse une paire de portes en granit de 9 mètres de hauteur sur lesquelles sont sculptées des images de dieux géants engagés dans une bataille avec des dragons. Les portes sont immunisées à tous les types de dommages et recouvertes de glace à l'intérieur. Toute créature très grande ou plus grande encore avec une force de 23 ou plus peut jeter son poids contre les portes et les forcer à s'ouvrir. Si Harshnag est avec le groupe, c'est ce qu'il fait si on lui en donne l'occasion. Les petites créatures ne peuvent pas ouvrir les portes tant que la glace de l'autre côté n'est pas ébréchée ou fondue (voir la zone 6).

Les sorts de *déblocage* ou de magie similaire sont également inefficaces jusqu'à ce que la glace soit enlevée.

Six **berserks** de la tribu du Grand Ver sont en train de pousser sur les portes (hommes et femmes Uthgardt humains, CM). Leur surveillant est Wormblod, un **berserk** assoiffé de sang (Uthgardt humain avec 90 points de vie, CM) qui est aussi le Grand Chef de la tribu Grand Ver. Il a un

dragon blanc nouveau-né asservi comme animal de compagnie et a un **shaman Uthgardt** femelle (voir l'annexe C) de la grande tribu de ver comme conseiller. Elle porte une torche allumée dans une main et un paquet sacré en bandoulière.

Wormblod et ses barbares sont venus à l'Oeil du père de tous pour retrouver un membre de leur tribu disparu (voir la zone 9A). Le chef espère secrètement profiter de cette occasion pour piller le temple de ses trésors, mais ses berserks ont été incapables de franchir ces portes. Les Uthgardt et leur chef sont hostiles envers quiconque n'est pas un membre de leur tribu, et ils se battent jusqu'à la mort. Cela reste le cas même si les personnages ouvrent les portes ou proposent de le faire.

Trésor

Wormblod porte une *amulette d'anti-détection*. Une bourse contenant sept gemmes d'une valeur de 100 po est attachée à sa ceinture.

Développement

Si les personnages tuent Wormblod, ils peuvent utiliser sa tête coupée ou une de ses possessions (telle que son amulette magique ou sa hache à deux mains) pour influencer les futures transactions avec la tribu du Grand Ver. Les autres membres de la grande tribu du Grand Ver sont horrifiés d'apprendre que leur chef est mort. Jusqu'à ce qu'un nouveau grand chef soit choisi, ils fuient les personnages ou leur permettent de traverser leur territoire sans être inquiétés. Ils permettront même aux personnages de prendre la relique géante de leur monticule d'esprit. Tuer Wormblod permet également aux personnages de recevoir un cadeau surnaturel du couatl dans la Caverne du Grand Ver. (voir la section « Caverne du Grand Ver » du chapitre 3 pour plus de détails).

5. Herses

Une lourde herse en fer de 6 mètres de large sur 9 mètres de hauteur, avec un mur de 9 mètres de haut au- dessus, bloque ce passage de 18 mètres de haut. La herse peut être élevée avec un test réussi de Force DD 25 (athlétisme). Elle peut également être élevée avec un sort de déblocage ou en déplaçant un levier en fer caché dans l'une des deux pièces secrètes (zone 5A ou 5B, selon laquelle elle le plus proche). Les barres de la herse sont glacées au toucher et suffisamment espacées pour qu'une créature de petite taille puisse se faufiler entre elles.

5A. Chambre de Garde Nord-Ouest

Cette pièce carrée est cachée derrière une porte secrète (voir la zone 6 pour plus de détails) et ne comporte aucun ornement à l'exception d'un levier en fer fixé dans le mur sud. Le levier est à 3.5 mètres du sol et gelé en position basse. Le pousser vers le haut nécessite un test réussi de Force DD 24 (athlétisme). Les créatures moyennes et plus petites ont un désavantage sur le test car elles ne peuvent pas mettre beaucoup de poids pour accompagner leurs efforts, bien qu'elles puissent compenser cet inconvénient en s'entraidant (en utilisant l'action Aider). Utiliser une torche ou une autre flamme pour dégeler la glace autour du levier (ce qui prend au moins 1 minute) réduit le DD à 20.

Le fait de déplacer le levier vers le haut fait monter la herse de la zone 5 dans le plafond, laissant une porte ouverte de 9 mètres de haut. En poussant le levier vers le bas, la herse se remet en place. Elle met environ 6 secondes à tomber, permettant aux créatures adjacentes de s'échapper. Si une créature est incapable de se déplacer du chemin, elle est renversée et bloquée sous la herse.

5B. Chambre de Garde Sud-Ouest

Cette pièce est similaire à la zone 5A, sauf que le levier est situé dans le mur nord.

6. Temple d'Annam

Quand les personnages entrent ou regardent dans ce temple, lisez :

Un épais givre s'accroche à toutes les surfaces de cette chambre voûtée de 30 mètres de hauteur. Sept énormes statues dominent la pièce. La plus grande d'entre elles représente un géant en robe de 24 mètres de hauteur, les bras tendus et le visage caché sous un capuchon de pierre, face à une arcade brillante dans le mur est.

Agenouillées en rangs de chaque côté de cette statue, il y a six statues qui font la moitié de sa taille, chacune impressionnante en elle-même et représentant chaque archétype de géant : colline, pierre, givre, feu, nuage et tempête. Ces petites statues font face à la plus grande du centre de la salle. Dans leurs bras tendus, cinq des géants tiennent des armes en cadeaux pour leur père. Seule la statue des géants du givre est désarmée.

La voûte peut être décrite comme suit :

L'arcade fait 12 mètres de largeur et 12 mètres de hauteur. Six différentes runes y sont gravées, chacune incrustée de mithral et une brume brillante remplie l'arche. Des niches dans les murs de chaque côté contiennent des appliques en fer vides et recouvertes de glace.

Les doubles portes qui mènent à cette chambre font 9 mètres de hauteur et s'ouvrent dans la pièce.

Les doubles portes menant aux zones 4 et 7 sont recouvertes d'une couche de glace de 10 centimètres d'épaisseur qui doit être brisée ou fondue avant que les portes ne puissent être ouvertes de ce côté (soit physiquement, soit à l'aide d'un sort de déblocage ou d'un carillon d'ouverture). Une boule de feu produit suffisamment de chaleur pour faire fondre la glace sur un jeu de portes. Sinon, il faut une heure à un personnage en utilisant une arme, une pioche ou un outil similaire pour enlever la glace recouvrant un jeu de portes ou 1 heure pour faire fondre la glace avec une torche. Plusieurs personnages travaillant ensemble pour enlever la glace raccourcissent proportionnellement le temps nécessaire.

Les personnages qui recherchent des portes secrètes dans le temple et réussissent un test de Sagesse DD 20 (Perception) trouvent deux portes secrètes derrière le givre qui couvre le mur ouest. Ces dalles de pierre mesurent 12 mètres de haut sur 6 mètres de large et chacune s'ouvre pour révéler une chambre au-delà (zone 5A ou 5B). Chaque porte secrète nécessite un test réussi de Force DD 20 (Athlétisme) pour s'ouvrir ou se fermer.

Les appliques en fer sont fixées dans leurs niches et rayonnent d'une faible aura de magie d'invocation si on les examine avec un sort de détection de la magie. Toucher une applique avec une flamme fait apparaître un feu spectral au-dessus de l'applique. Cette flamme émet de la lumière et de la chaleur comme une torche normale et brûle jusqu'à étouffement. Si une applique est prise de sa niche, elle perd sa magie pour toujours.

Les Statues

La grande statue au milieu du temple représente Annam le Père-de-tous. Le visage de la statue est un masque de roche nue, dépourvu de traits sur le visage. Les géants qui ont sculpté la statue n'avaient aucune idée de ce à quoi ressemblait Annam, et ils n'ont pas osé le dénaturer.

Les six plus petites statues représentent les fils d'Annam, qui sont énumérés dans la table des statues des géants et leurs armes. Cinq de ces statues tiennent des armes géantes qui peuvent être enlevées. L'arme de Thrym est manquante et peut être trouvée dans la zone 7. Sortir l'une de ces armes du donjon fait qu'elle disparaît et réapparaît à la main de la statue appropriée. Si la statue est détruite, l'arme n'a nulle part où retourner et disparaît. La table montre quelle arme est détenue par quelle statue, ainsi que le poids de chaque arme et la rune de l'arcade associée à chaque arme (voir « Arcade et runes »).

Statues Géantes et leurs Armes

Fils d'Annam	Dieu des	Arme	Poids	Rune correspondante
Grolantor	Géants des collines	Massue en ivoire	226 kg	Haug
Skoreus Osdepierre	Géants des pierres	Boulet de pierre	340 kg	Stein
Thrym	Géants du givre	Hache à deux mains en acier (manquante)	340 kg	Ise
Surtur	Géants du feu	Epée à deux mains en fer	362 kg	Ild
Memnor	Géant des nuages	Lance en mithral	272 kg	Skye
Stronmaus	Géants des tempêtes	Trident en adamantium	362 kg	Uvar

Arcade et Runes

Six runes incrustées de mithral ornent l'arcade. Enlever le mithral ou dégrader les runes fait disparaître la brume de l'arcade et rend la voûte inutilisable. Les runes sont disposées en arc de cercle autour de l'ouverture, comme le montre l'image dans ce chapitre.

Les six runes comprennent une rune de haug (colline), une rune de stein (pierre), une rune de ise (givre), une rune de ild (feu), une rune de skye (nuage) et une rune d'uvar (tempête). Les personnages doivent déterminer quelle rune correspond à qui, à force d'essayer et en fonction de leurs erreurs, ou à l'aide de la magie comme le sort de divination. Un personnage qui maîtrise la compétence Arcane peut dire que les runes sont magiques, mais ne sait pas ce que les runes veulent dire. Harshnag est familier avec la rune d'Ise et peut l'identifier ; les autres runes lui sont inconnues. Iymrith, Klauth, Claugiyliamatar et la plupart des autres dragons anciens connaissent toutes ces runes par leur nom et leur apparence.

La brume dans la voûte illumine faiblement le temple. Un sort de détection révèle une aura de magie d'invocation autour de l'arcade, mais rien ne se produit lorsque quelque chose pénètre dans la brume. Lorsque la voûte est inactive,

la paroi rocheuse froide peut être devinée au-delà de la brume agitée.

L'arcade est un portail qui relie le temple à l'oracle divin (zone 11), permettant un déplacement instantané dans les deux sens une fois qu'il est activé. Pour activer le portail, un géant des collines, de pierre, du givre, du feu, des nuages ou des tempêtes (ou une créature polymorphe dans l'une de ces formes) doit prendre une arme de l'une des plus petites statues des six dieux géants et lui faire toucher la rune appropriée sur l'arcade. Le porteur doit utiliser l'arme du dieu qui correspond à la forme physique du porteur ; Par exemple, Harshnag (un géant du givre) ne peut activer le portail qu'en utilisant la grande hache en acier de Thrym, et seulement en le touchant avec la rune ise (givre). Dès que l'arcade s'active, l'arme disparaît et réapparaît dans les mains de la statue dont elle est issue, à moins que cette statue n'ait été détruite, auquel cas l'arme disparaît.

Toucher une rune avec la mauvaise arme déclenche un effet de sort, comme décrit dans la table des pièges des runes. L'effet se produit également lorsqu'un non géant touche une rune.



Pièges des Runes

Rune	Type de Géant	Effet de sort
Haug	Colline	Plusieurs sorts de *confusion* s'activent (sauvegarde DD 15), de sorte que chaque créature de la pièce soit ciblée une fois.
Stein	Pierre	Quatre sorts d'*invocation d'élémentaire* sont activés, provoquant la remontée de quatre **élémentaires de la terre** depuis le sol, un dans chaque quadrant de la pièce. Ils attaquent toutes les créatures qu'ils détectent, mais ne peuvent pas quitter les limites du temple. Ils disparaissent lorsqu'ils sont détruits ou après 1 heure.
Ise	Givre	Chaque créature dans la pièce se trouve dans la zone d'un sort de *tempête de grêle* (sauvegarde DD 15).
Ild	Feu	Un sort de *nuée de météores* s'active. Chaque créature dans la pièce est soumise à l'effet du sort (sauvegarde DD 15).
Skye	Nuage	Un sort d'*inversion de la gravité* s'active (sauvegarde DD 15), affectant toute la pièce. Les créatures et les objets qui ne sont pas ancrés sont propulsés vers le haut. Le sort reste en vigueur pendant 1 minute, après quoi les créatures et les objets au plafond retombent sur le sol. Les statues géantes et leurs armes sont considérées comme ancrées.
Uvar	Tempête	Un sort de *tempête vengeresse* s'active, affectant toute la pièce (sauvegarde DD 15). Aucune autre zone n'est affectée. La tempête dure 10 rondes.

Lorsque le portail s'active, la brume rougeoyante se transforme en nuages d'orage éclairés par des éclairs clignotants mais inoffensifs, et les créatures peuvent voir une autre pièce (zone 11) au-delà des nuages. Le son grondant du tonnerre remplit le temple, assez fort pour être entendu dans tout le complexe. Toute créature qui pénètre dans l'arcade apparaît dans la zone 11. La voûte reste active pendant 1 heure. Toute créature toujours dans la zone 11 lorsque l'arcade redevient inactive est piégée à moins qu'elle ne dispose de moyens d'évasion (comme un sort de téléportation). Si le portail se ferme, il peut être rouvert du côté du temple.

Développement

Iymrith le dragon bleu arrive au temple au moment où les personnages reviennent de l'oracle divin après avoir choisi le seigneur géant qu'ils ont l'intention de combattre (voir zone 11). Reportez-vous à la section « Rencontre avec Iymrith » plus loin dans ce chapitre pour plus d'informations.

7. Salle de Réception

Les doubles portes menant à cette pièce sont recouvertes de glace et ne peuvent être ouvertes que lorsque la glace est

brisée ou fondue (voir la zone 6 pour plus de détails). La pièce mesure 73 mètres de large sur 134 mètres de profondeur, avec une alcôve de 60 mètres de large au centre du mur est. Six piliers de 6 mètres de diamètre et 18 mètres de haut soutiennent le plafond voûté. Les murs sont bordés de niches et d'appliques identiques à celles des zones 3 et 6.

Un **rémorhaz** affamé est enroulé dans l'alcôve jusqu'à ce qu'un ou plusieurs membres du groupe entrent dans la pièce, puis se déroule et se précipite pour attaquer. La pièce est chaude, sèche et brillamment éclairée. La source de lumière et de chaleur est un feu qui fait rage dans un bassin en forme de cuvette au centre de la chambre. Le gaz naturel s'échappant par des trous dans le bassin alimente le feu, le maintenant indéfiniment. Toute créature qui entre dans le feu ou y commence son tour subit 10 (3d6) dégâts de feu.

Six tables en granit, avec des bancs assortis, et deux dalles de pierre de 3 mètres de hauteur tachées de sang et de graisse sont disposées autour du foyer. Au sommet de la dalle la plus méridionale se trouvent des piles d'assiettes et de gobelets en cuivre battu, tous verdis et noircis par le temps. Les piles d'assiettes et de gobelets sur la dalle la plus au nord ont été renversées, créant le désordre.

La Hache de Thrym

Adossée à la dalle la plus méridionale, une grande hache en acier de 340 kilos est conçue pour un géant du givre. Un géant distrait l'a enlevée du temple (zone 6) et l'a laissée ici. Comme les autres armes de la zone 6, elle peut être utilisé pour activer le portail menant à l'oracle divin (zone 11).

8. Couloir Piégé

Cette partie du temple contient des quartiers où reposent les géants en visite, avec deux séries d'escaliers menant à un niveau supérieur (zone 10).

Une salle de 18 mètres de haut s'étend au nord. La salle est légèrement inclinée, de sorte que le plancher dans la partie nord de la salle est plus haut que dans la partie sud. La pente n'est pas assez inclinée pour que le givre sur le sol présente un danger. Quatorze arches de 9 mètres de haut espacées le long des murs ouest et est mènent à des chambres de 18 mètres carrés dotées de canapés en pierre recouverts de givre qui servent de lits. Certains de ces lits ont des fourrures déchirées à leur sommet. Une fissure dans la paroi arrière de la pièce centrale du côté ouest mène à un réseau de tunnels naturels (zone 9).

Ce couloir contient un piège magique et un sort de *détection de la magie* peut révéler certains indices, comme cela est décrit dans les zones 8A et 8B. Le piège se déclenche lorsqu'une ou plusieurs créatures qui ne sont pas des géants entrent dans la zone 8B, une section carrée de 12 mètres dans le couloir. Il se déclenche même si elles survolent ou se déplacent de manière invisible dans cette zone. Harshnag ne connait pas ce piège et ne peut en avertir le groupe.

Lorsque le piège s'active, des murs de pierre (créés par un sort de *mur de pierre*) scellent les arcades le long des murs ouest et est. Lorsque cela se produit, toutes les créatures dans le couloir ou les pièces adjacentes doivent lancer une initiative. Sur l'initiative, au compte de 15, une sphère solide de granit de 12 mètres de diamètre sort du mur nord de la zone 8C et roule vers le sud dans le couloir. Elle roule sur 60 mètres à chacun de ses tours jusqu'à ce qu'elle arrive au bout du couloir. La sphère peut se déplacer dans les espaces des créatures et les créatures peuvent se déplacer dans son espace, le considérant comme un terrain difficile. À chaque fois que la sphère pénètre dans l'espace d'une créature ou qu'une créature pénètre dans son espace pendant qu'elle roule, cette créature doit réussir un test de sauvegarde de Dextérité DD 12 ou prendre 55 (10d10) points de dégâts contondants et être jetée à terre. La sphère ne peut pas nuire aux créatures au- dessus.

Lorsque la sphère atteint l'extrémité sud du couloir, la statue de géant en pierre (zone 8A) s'anime et utilise ses bras tendus pour arrêter la sphère avant qu'elle ne heurte le mur autour de l'alcôve. Chaque tour par la suite, au compte de 15 de l'initiative, la statue se déplace de 6 mètres vers le nord, faisant rouler la sphère devant elle. La statue et la sphère se déplacent assez lentement ce qui permet aux créatures de pouvoir facilement se dégager. Lorsque la statue atteint l'extrémité nord du couloir, elle repousse la sphère dans le mur (la sphère se fond avec la pierre au contact de celle-ci). La statue revient ensuite dans son alcôve, se déplaçant de 18 mètres sur chacun de ses tours. Lorsque le géant sort de son alcôve, le piège magique est désactivé. Le piège se réinitialise lorsque la statue retourne dans son alcôve. Les murs de pierre disparaissent lorsque le piège se réinitialise.

8A. Statue Géante en Pierre

Debout dans une alcôve à l'extrémité est du hall se trouve une statue grandeur nature d'un géant des pierres qui émet une aura de magie de transmutation sous l'inspection d'un sort de détection de la magie. Ses bras sont levés avec les mains tendues et les paumes face à l'extrémité ouest du hall.

La statue est immobile jusqu'à ce qu'elle soit activée et possède les statistiques d'un golem de pierre, avec les modifications suivantes :

- Elle est très grande et a 195 (17d12 + 85) points de vie.
- Elle ne connaît aucune langue et ignore la communication.
- Elle n'a pas les actions d'attaques multiples, de coup et de lenteur.
- Elle a un facteur de puissance de 0 (0 PX).

8B. Trappe Magique

Un sort de *détection de la magie* révèle la magie d'invocation remplissant cette section de 12 mètres dans le couloir. Si vous lancez avec succès le sort de *dissipation de la magie* (DD 18) sur la zone, le piège est désactivé.

8C. Sphère de Pierre

Quand elle est insérée complètement dans le mur, cette sphère de pierre de 12 mètres de diamètre est indétectable, même à l'aide de la magie

9. Les Tunnels de l'Araignée de Glace

Harshnag ne connaît pas ces tunnels et ces grottes, qui ont été formés par des tremblements de terre et ne font pas partie de la construction originale du donjon. Ces dernières années, ils sont devenus un lieu de prédilection pour les araignées de glace. Les araignées de glace ont des yeux rouges et une fourrure blanche qui recouvre leur corps, et elles tissent des toiles liquides qui se cristallisent rapidement, formant des feuilles givrées et des cocons glacés.

Les tunnels sont des fissures de 3 mètres de haut et de 1.5 mètres de large dans la roche (trop étroites pour Harshnag). En raison des sols glacés et inégaux, les tunnels sont des terrains difficiles. Les créatures qui ont le trait *pattes d'araignées* (ou qui sont sous l'effet d'un sort de pattes d'araignée) peuvent se déplacer à travers les tunnels à un rythme normal. Une fine couche de givre recouvre les murs, le sol et le plafond.

La branche de tunnel la plus à l'ouest s'ouvre sur le flanc de la montagne. La pente est si raide qu'une créature tombant de cette hauteur dégringolerait de près de 120 mètres sur la montagne avant d'atterrir sur une sorte de rebord. Bien que les prises soient abondantes, la pente est glacée et dangereuse, nécessitant un test réussi de Force DD 15 (athlétisme) pour grimper sans équipement. De l'entrée (zone 1) l'on ne voit pas la sortie du tunnel.

La branche la plus orientale du tunnel débouche dans la paroi arrière d'un dortoir de géant (zone 8).

Les intersections du tunnel. La première fois qu'un ou plusieurs membres du groupe atteignent une intersection de tunnel, quatre araignées de glace sortent de l'obscurité et attaquent. Utilisez les statistiques des **araignées géantes**, avec les modifications suivantes :

- Les araignées de glace résistent aux dommages causés par le froid.
- Lorsqu'elle est entravée sur une toile d'araignée de glace, une créature subie 1 point dégât de froid au début de chacun de ses tours.
- La toile n'a pas d'immunité aux dégâts contondants.

9A. Garde-manger

Cette grotte naturelle a un plafond de 9 mètres de haut supporté par cinq colonnes rocheuses. Le sol est plat et est un terrain normal. La caverne est remplie de toiles d'araignées translucides qui bloquent la ligne de vue. Les personnages qui réussissent un test de Sagesse (Perception) DD 15 peuvent repérer des cocons sur le sol à l'arrière de la grotte.

Bien qu'elles soient faites de glace, les toiles sont collantes (comme le métal gelé). Elles utilisent les mêmes règles que les toiles normales (voir la section « les dangers des donjons » au chapitre 5 du *Guide du Maître du Donjon*), sauf qu'elles sont fragiles et qu'elles ne sont donc pas immunisés contre les dégâts contondants.

Les personnages qui brisent les toiles où se frayent un chemin à travers celles-ci peuvent atteindre les cocons, il y en a trois. Le premier contient le cadavre exsanguiné d'une chèvre de montagne. Le second contient un prospecteur nain d'écu mort portant un manteau de fourrure en lambeaux et serrant une pioche de mineur près de sa poitrine. Le troisième contient une barbare Uthgardt vivante de la tribu du Grand Ver appelé Noori, une berserk avec les modifications suivantes :

- Son alignement est chaotique mauvais.
- Elle a 0 points de vie et est inconsciente mais stable.
- Elle possède les compétences suivantes : furtivité +3, survie +2.
- Elle parle Bothii (la langue Uthgardt) et Commun.
- Elle est désarmée, ayant perdu sa grande hache. Si elle obtient une arme non magique, Noori a un bonus de +5 aux jets d'attaque réalisés avec celle-ci et ajoute son bonus de Force (+3) aux dégâts de l'arme lorsqu'elle touche.

Si Noori est réanimée, elle est surprise et désorientée par son environnement. Comme la plupart des Uthgardt, elle se méfie de la magie et a du ressentiment envers les lanceurs de sorts. Si les personnages ont tué Wormblod (voir zone 4) et que Noori apprend cela, elle les attaque

avec n'importe quelle arme en sa possession, luttant jusqu'à la mort. Sinon, elle reste avec le groupe jusqu'à ce qu'elle ait l'occasion de s'échapper du complexe et de retourner à la Caverne du Grand Ver.

Si Noori rejoint sa tribu, elle partage le récit de son épreuve. L'acte d'héroïsme des personnages pourrait affecter leurs relations avec la tribu du Grand Ver, à tel point que la tribu réfléchit à deux fois avant de les attaquer. Si Wormblod apprend leur acte, il leur donne son amulette magique en signe de respect, puis les avertit de quitter le territoire du Grand Ver ou de faire face à sa colère. Il n'a aucun intérêt à forger une alliance avec « le peuple civilisé ».

9B. Nid

Cette chambre en forme d'œuf a un sol plat, c'est un terrain normal. Une seule colonne supporte un plafond en forme de dôme de 6 mètres au-dessus. Des rideaux de toile glacée s'étendent de la colonne aux murs, créant une enceinte qui contient une reine araignée de glace, une **araignée géante** avec les modifications suivantes :

- Elle a 44 points de vie et un facteur de puissance de 2 (450 points d'PX).
- Elle résiste aux dommages causés par le froid.
- Toute créature qui commence son tour à moins de 1.5 mètres de la reine subit 5 (2d4) points de dégâts de froid.
- Lorsqu'elle est entravée dans la toile de la reine des araignées de glace, une créature subie 2 (1d4) points de froid au début de chacun de ses tours. La toile d'araignée de glace n'a pas d'immunité aux dégâts contondants.

La reine est assise sur une grappe de trente-deux œufs d'araignées de glace, chacun aussi gros qu'un pamplemousse. Si la reine meurt, les œufs éclosent immédiatement et les araignées nouvellement-nées forment un **essaim d'insectes** (araignées) qui agissent sur le compte d'initiative de la reine. L'essaim résiste aux dommages causés par le froid. S'il n'y a pas d'ennemis à attaquer, il commence à dévorer le corps de sa mère.

Trésor

À côté des œufs d'araignées de glace se trouve une potion d'escalade gelée et un marteau de guerre avec un saphir (d'une valeur de 1 000 po) placé au bout de sa hampe. La potion doit être décongelée avant de pouvoir être dégustée. Il faut 1 minute pour décongeler la potion sur une torche ou un feu de camp. Un personnage peut renoncer au processus de décongélation en brisant le flacon de potion et en mangeant la potion sous forme de glace.

10. Quartiers de l'Étage

Ce couloir à l'étage est structurellement similaire à celui la zone 8, sauf qu'une grande partie s'est effondrée, laissant quelques pièces à l'est et à l'ouest que les personnages peuvent explorer. Debout dans une alcôve à l'extrémité sud du hall se trouve une statue grandeur nature d'un géant des nuages femme au visage figé de colère, ses bras étant positionnés de manière à suggérer un sort. La statue est inanimée et inoffensive.

10A. Sac Géant

Cette pièce contient une paire de canapés en pierre sculptée qui servent aussi de lits. Le givre recouvre tout.

Trésor. Les personnages qui cherchent dans cette pièce trouvent un sac en cuir cousu sur l'un des lits. Le sac est là depuis des mois, abandonné par un vieux géant du givre oublieux. Il contient 1d4 objets banals déterminés en roulant sur la table des objets dans un sac de géant de l'introduction. Le sac contient également un *fragment de la rune ise* (voir annexe B) et trois têtes naines congelées et coupées (deux mâles et une femelle). L'une des têtes a dix dents en or (d'une valeur de 1 po chacune).

11. L'œil d'Annam

Cette pièce se trouve profondément enfouie dans la montagne, plus loin du temple que ce que la carte suggère. Le contenu de cette pièce, y compris les créatures qui s'y trouvent, est caché de la magie de la divination. Ils ne peuvent pas être ciblés par une telle magie ou perçus à travers des capteurs de détection magiques. Aucune porte ou passage ne mène ou ne sort de la pièce. Les personnages arrivent ici par la voûte de téléportation du temple. Ils peuvent partir de la même manière, tant que l'arcade est toujours active (voir zone 6). Sinon, ils sont bloqués ici à moins qu'ils aient un moyen de se téléporter.

Lorsque les personnages traversent l'arcade, lisez :

Au-delà de l'arche orageuse se trouve une chambre hexagonale dont les parois s'élèvent de 15 mètres jusqu'à son sommet de 27 mètres de hauteur. Dans chaque coin de la pièce se trouve une statue grandeur nature d'un géant brandissant une lourde lanterne en fer avec un bras levé. Chaque type de géant est représenté : colline, pierre, givre, feu, nuage et tempête. Une lueur froide et magique émane

de chaque lanterne, illuminant un cadavre de géant gisant sur le sol sous un linceul de givre au milieu de la pièce. Le géante couverte de givre.

Cette chambre permet la communion avec un mandataire divin d'Annam le Père-de-tous. Il s'appelle l'Œil d'Annam parce que les anciens géants pensaient que la chambre leur permettait de gagner directement de la sagesse. Lancer un sort de détection de la magie révèle une aura de magie de divination dans la pièce. Le corps appartient à un jeune géant du nuage nommé Eigeron que le père, Blagothkus, a trahi et assassiné. Si les personnages dérangent le corps d'Eigeron ou s'en approchent, le fantôme du géant s'élève du cadavre (voir « Fantôme d'Eigeron »).

Le géant mort porte une cuirasse dorée (voir « Trésor »). Sa Morgenstern est non magique et est faite pour une très grande créature. Les personnages assez proches pour toucher le cadavre du géant des nuages ou l'étoile du matin remarquent un cercle gravé de runes dans le sol, obscurci par le givre (voir la section « Paroles de l'oracle divin »).

L'arcade de téléportation ressemble beaucoup à celle vue de la zone 6, sauf qu'elle n'est pas ornée de runes et qu'elle ne peut pas être activé de ce côté. Les personnages qui cadavre a l'air d'être ici depuis un certain temps, préservé par le froid. À côté du corps repose une étoile du matin étudient l'arcade et réussissent un test d'Intelligence DD 17 (Arcane) peuvent sentir que l'arcade restera ouverte pendant une courte période seulement, peut-être même une heure.

Les statues sont impressionnantes et inoffensives. Les lumières de leurs lanternes sont créés par un sort de flammes éternelles.

Fantôme d'Eigeron

Comme beaucoup de géants avant eux, Eigeron et son père Blagothkus sont venus à l'Œil d'Annam en quête de sagesse. L'oracle divin leur a dit qu'un grand bouleversement allait bouleverser l'équilibre du pouvoir dans le monde, donnant à tous les géants l'occasion de gagner le respect de leurs dieux et d'apporter la gloire à leur race. L'oracle a dit à Blagothkus qu'il ne pourrait jamais assez impressionner les dieux pour gagner leur faveur, puis a exhorté Eigeron à sortir de l' « ombre noire » de son père. Blagothkus fut envahi par le désespoir et l'envie.



Un terrible combat entre père et fils s'ensuivi, au cours duquel Blagothkus a tué Eigeron. Blagothkus se retira alors dans son château pour pleurer.

Eigeron se manifeste comme l'esprit d'un géant des nuages. Il veut savoir pourquoi les personnages sont venus et essaye d'être utile. Il sait comment fonctionne l'oracle et peut expliquer ce que les personnages doivent dire pour le contacter (voir « Paroles de l'oracle divin ») Après avoir donné cette information, il demande aux personnages de venger sa mort en tuant son père, Blagothkus (voir « Développement »).

Si le groupe attaque le fantôme, il se défend. L'esprit d'Eigeron est un fantôme, avec les modifications suivantes :

- Il est neutre bon.
- Il est très grand et a 65 (10d12) points de vie.
- Il parle Commun et Géant.
- Il n'a pas l'option d'action visage effroyable.
- Il peut posséder des géants aussi bien que des humanoïdes, bien que sa capacité soit limitée ; il ne peut pas quitter cette chambre. Si une créature possédée par le fantôme est retirée de force de l'Œil d'Annam, le fantôme est expulsé de son hôte et se reforme au milieu de cette pièce.
- S'il est détruit, il se reforme après 24 heures. Pour véritablement détruire le fantôme, les personnages doivent faire reposer l'esprit d'Eigeron en tuant Blagothkus.

Trésor

Le géant des nuages mort porte une cuirasse +2 qui s'adapte à son porteur et porte une opale de la rune d'ild (voir annexe B) dans sa main droite gelée. Le fantôme ne s'oppose pas à ce qu'un des personnages prenne l'armure ou l'opale.

Développement

Parnast est un village qui n'apparaît sur que sur quelques cartes et peu de gens le connaissent. Les personnages qui consultent un membre de la guilde des arpenteurs, de la guilde des cartes et cartographes d'Eauprofonde ou tout sage connaissant Éternelbocage ou Lunargent peuvent se procurer une carte pour 100 po indiquant l'emplacement de Parnast. Le village se situe entre les montagnes des Pics Gris et la Forêt des Tempêtes, près de la bordure ouest du désert d'Anauroch. S'ils se rendent à Parnast, les personnages voient le château volant de Blagothkus planer à proximité, ses tours projetant de longues ombres sur le village.

Ce qui se passe si les personnages décident de poursuivre Blagothkus est au-delà de la portée de cette aventure. Les statistiques du géant des nuages maléfique et les plans détaillés de son château volant sont fournis dans l'aventure *Le Trésor de la Reine* Dragon. Si les personnages ont l'intention de faire face à Blagothkus, vous pouvez lancer le dernier chapitre de cette aventure, ce qui est un défi approprié pour un groupe d'aventuriers de niveau 7. Voir aussi les informations sur Blagothkus présentées dans la section «*Le Trésor de la Reine Dragon*» de l'annexe A de ce livre.

Paroles de l'Oracle Divin

Gravé dans le sol de la zone 11 et caché sous une mince couche de givre, se trouve un cercle de 6 mètres de diamètre, incrusté de mithral au centre duquel est gravé la rune kong (roi) / (voir l'appendice E) et les mots « Posez votre question et vous connaîtrez la vérité » en Dethek, l'écriture naine. La rune kong, qui est presque aussi grande que le cercle qui l'entoure, est souvent associée à Annam le Père-de-tous. Les personnages repèrent le cercle et la rune dès qu'ils sont à moins de 1.5 mètres de l'un ou l'autre. Sinon, le givre doit être enlevé pour révéler la présence du cercle et de sa rune.

L'oracle a 6 charges. Toute créature dans le cercle qui pose une question reçoit une réponse véridique et tonnante dans la langue Géant (même si la question a été posée dans une autre langue). Chaque réponse donnée par l'oracle dépense 1 charge et éteint l'une des six lanternes de la pièce. L'oracle reprend toutes les charges dépensées à l'aube, après quoi les lanternes se rallument. Si une question est posée et que l'oracle manque de charges, il ne donne aucune réponse.

Le pouvoir de l'oracle est similaire à un sort de *divination*. Si les créatures posent des questions différentes simultanément, l'oracle choisit l'une d'entre elles au hasard pour répondre. Des réponses à plusieurs questions probables sont présentées ici, bien que vous puissiez modifier ces réponses pour les rendre plus claires ou plus énigmatiques, comme bon vous semble.

- **Pourquoi les géants menacent-ils le Nord ?** : « L'Ordre entre eux a été brisée. »
- **Qui a brisé L'Ordre ?** « Annam le Père-de-tous, le plus grand des dieux."
- **Pourquoi Annam a-t-il rompu L'Ordre ?** « Pour sortir ses enfants de leur complaisance. »
- **Que faut-il faire pour arrêter les géants ?** « Trouvez une conque magique du roi des géants des tempêtes, Hekaton. Utilisez-la pour aller à la cour d'Hekaton. Supprimez le mal qui s'y trouve. »

Si les personnages ont déjà une conque de téléportation en leur possession, l'oracle dit : « Utilisez la conque pour vous rendre à la cour d'Hekaton. Supprimez le mal qui s'y trouve. »

- **Où est la conque ?** « Dans les griffes d'un seigneur géant. » Si le nom du géant est demandé à l'oracle, il leur donne une quête spéciale (voir « Quête des reliques des géants »).
- **Que veulent les géants maléfiques ?** « Le pouvoir, la gloire et la faveur de leurs dieux, de sorte que lorsque L'Ordre sera refait, ils soient élevés au sommet. »

- **Quel est le plan de Guh ?** « Devenir le plus gros géant que le monde n'ait jamais vu. »
- **Quel est le plan de Kayalithica ?** « Effacer les œuvres des hommes de la surface. »
- **Quel est le plan de Storvald ?** « Provoquer l'ère de la glace éternelle. »
- **Quel est le plan de Zalto ?** « Reconstruire un colosse tueur de dragons. »
- **Quel est le plan de Sansuri ?** « Trouver un trésor perdu de magie de dragon. »
- **Où est [le nom du seigneur géant] ?** L'oracle répond avec une quête spéciale (voir « Quête des reliques des géants »)
- **Où est Blagothkus ?** « Son ombre tombe sur Parnast. »
- Peut-on faire confiance à Klauth ? « On ne peut pas faire confiance à un ancien dragon, surtout pas à lui. »
- **Qu'est ce qui arrive aux géants des tempêtes ?** « La cour des géants des tempêtes est dans le chaos après la disparition du roi Hekaton."
- **Où est le roi Hekaton ?** « Je ne sais pas » (Le roi des tempêtes est détenu dans un endroit insensible à la magie de la divination ; voir le chapitre 11, « Pris dans les tentacules »).
- **Comment pouvons-nous trouver Hekaton ?** « Parlez à Serissa, sa plus jeune fille. Elle a une idée du sort de son père et elle a besoin de votre aide. »
- **Qui règne à la place de Hekaton ?** « Sa fille, Serissa. »
- **Qu'est-ce qui est arrivé à Hekaton ?** « Il a été induit en erreur par ses filles aînées, Mirran et Nym, qui convoitent son trône. »
- **Mirran et Nym agissent-ils seules ?** « Non. Ce sont les pions d'un bien plus grand mal nommé Iymrith, une dragonne bleue ayant pris les traits d'un géant des tempêtes. »
- **Où est Iymrith maintenant ?** « Maelstrom. » (La réponse de l'oracle devient « à proximité » si Iymrith a quitté Maelstrom consulté l'oracle ; voir la section « Rencontre avec Iymrith » plus loin dans ce chapitre.)
- **Comment pouvons-nous atteindre Maelstrom ?** « La conque du roi Hekaton vous y conduira. Le chemin que vous choisissez ici vous y mènera. » Si les personnages ont déjà une conque de téléportation en leur possession, l'oracle dit : « Utilisez la conque pour vous rendre à la cour d'Hekaton ».

Quête des Reliques des Géants

La première fois que Harshnag ou un membre du groupe demande à l'oracle de divulguer l'emplacement de la conque d'Hekaton ou de l'un des seigneurs géants, l'oracle répond comme suit :

« D'abord, vous devez faire vos preuves ! Lorsque les barbares humains sont venus sur ces terres, ils se sont battus et ont volé nos reliques, les enterrant dans le sol. Les humains ont construit des autels à Uthgar, leur dieu roi, au-dessus de ces reliques et ont entouré leurs autels de tumulus. Allez dans ces monticules, récupérez une ou plusieurs de nos reliques perdues et apportez-les ici en hommage. Faites ceci, et votre chemin sera clair. Il y a beaucoup de chemins que vous pouvez prendre. Plus vous délivrerez de reliques, plus vous aurez de choix de chemins. Plusieurs seigneurs géants maléfiques sont prêts à s'opposer à vous. Vous pouvez gâcher tous leurs plans en éliminant un seul d'entre eux. Lequel, cela reste à voir. »

Les personnages ne sont pas obligés de terminer la quête de l'oracle s'ils ont déjà une conque de *téléportation* ou un moyen de déterminer l'endroit où ils se trouvent.

La table des reliques perdues des géants indique quelles reliques sont enterrées et quel ennemi auront choisi de vaincre les personnages selon la relique offerte en hommage à l'oracle. Les tumulus ancestraux Uthgardt sont décrits au chapitre 3 et leur emplacement est indiqué sur la carte du Nord dans ce chapitre.

Reliques Perdues des Géants

Tumulus ancestral	Relique	Seigneur Géant
Puit de Beorunna	Corne fissurée	Kayalithica
Rochafeu	Pointe de lance en mithral	Sansuri
Arbre Grand-Père	Anneau de nez en Electrum	Guh
Caverne du Grand Ver	Bouclier brisé	Storvald

Tumulus ancestral	Relique	Seigneur Géant
Tertre de Morgur	Dent en plaqué or	Zalto
Une Pierre	Rocher magique	Kayalithica
Rocher du Corbeau	Anneau de magma Massue en os	Zalto Guh
Blanc Brillant	Masque en porcelaine	Sansuri
Pierre Dressée	Crane de géant du froid	Storvald

Les Conques d'Hekaton

Le roi Hekaton a fabriqué conques magiques à partir de coquillages et les a données à divers seigneurs géants afin qu'ils puissent comparaître devant lui à son appel impérial. Lorsqu'il voulait appeler les seigneurs à sa place forte, il transmettait à travers les conques le bruit des vagues qui se brisaient. Il était alors attendu des seigneurs qu'ils utilisent le pouvoir de téléportation de leurs conques pour se rendre à Maelstrom. Chaque seigneur qui apparaît dans cette aventure a une conque de téléportation (voir annexe B). Les personnages n'ont besoin que d'une seule d'entre elles pour atteindre Maelstrom.

La Carte d'Harshnag

Harshnag connaît les noms et les emplacements des neufs tumuli ancestraux. Il peut prendre une heure pour dessiner une carte grossière qui montre où se trouvent les tumuli ancestraux par rapport aux principaux points de repère et aux caractéristiques de la zone. Il ne sait pas quelles reliques sont enterrées à quel tumulus ou quel seigneur géant est associé à chaque relique. Si les personnages prennent la carte de Harshnag, donnez aux joueurs une copie de la carte ci-dessous.



Carte 4.2

Harshnag refuse d'accompagner les personnages dans leur quête pour récupérer les reliques des géants, préférant les

attendre dans le temple d'Annam (zone 6) et garder le portail. Avant que les personnages ne partent, il les averti que profaner les tumuli ancestraux Uthgardt entrainera probablement des conflits entre le groupe et une ou plusieurs tribus barbares.

Retour avec les Reliques

Pour offrir une relique en hommage, il faut la placer à l'intérieur du cercle de mithral sur le sol de la chambre de l'oracle. Le fantôme d'Eigeron le sait, et Harshnag peut comprendre si les personnages sont déconcertés. Lorsque cela est fait, la relique disparaît pour toujours. Comme une relique disparaît, l'oracle dit d'une voix tonnante :

> Vous avez fait une belle action pour tous les géants ! Un nouveau chemin se trouve devant vous !

Pour chaque relique que les personnages offrent en hommage, un bas-relief pierreux représentant le seigneur géant associé à cette relique (voir la table des reliques perdues des géants) émerge de l'un des cinq murs nus de la chambre. Par exemple, si les personnages offrent la corne fissurée trouvée sous l'autel du Puits de Beorunna et la pointe de lance en mithral trouvée sous l'autel de Rochafeu, les bas-reliefs de Thane Kayalithica et de la Comtesse Sansuri apparaissent, laissant trois murs nus. Les bas-reliefs des géants restent jusqu'à ce qu'un ou plusieurs personnages se placent à l'intérieur du cercle de mithral au milieu de la zone 11 et déclarent quel seigneur géant ils veulent affronter. Le vote majoritaire gagne. Si les personnages ne font pas une telle déclaration avant de quitter la chambre des oracles, les bas-reliefs disparaissent et réapparaissent lorsqu'un ou plusieurs personnages reviennent. Après avoir fait leur choix, les personnages de la chambre des oracles acquièrent la capacité magique de connaître l'itinéraire physique le plus court et le plus direct vers le repaire du seigneur géant choisi. Cette capacité dure jusqu'à ce qu'ils atteignent leur destination.

Si les personnages ont une conque de *téléportation* en leur possession, aucun bas-relief ne se forme lorsqu'ils rendent hommage à l'oracle. En recevant une ou plusieurs reliques géantes, l'oracle dit, en Géant :

> Votre chemin est clair. Utilisez la conque pour atteindre la cour du roi Hekaton !

L'Ennemi Choisi

L'oracle prononce quelques mots en fonction de l'ennemi choisi :

> **Chef Guh**
> « Traversez les arbres, la colline et la vallée vers le Sud. Laissez-vous guider par la grande rivière. Là, sur l'un de ses bras orientaux, vous trouverez Grudd Haug, la tanière du chef des géants des collines. La conque que vous cherchez est proche d'elle. »

« La grande rivière » fait référence à la Rivière Dessarin. Le repaire des géants se trouve le long d'un de ses affluents à l'est. Lorsque les personnages sont prêts à y aller, continuez avec le chapitre 5, « Tanière des géants des collines »

> **Thane Kayalithica**
> « Voyagez vers le sud-est, au travers de terres hautes et basses. Traversez la grande forêt jusqu'aux sommets gris et cherchez la Crevasse de la Pierre-morte, le canyon du thane des géants des pierres. La conque que vous recherchez est en sa possession. »

« La grande forêt » se réfère à la Haute-Forêt, « les sommets gris » aux Montagnes des Pics Gris.
Lorsque les personnages sont prêts à y aller, continuez avec le chapitre 6, « Canyon des géants des pierres ».

> **Jarl Storvald**
> « Voyagez vers l'ouest, traversez les montagnes jusqu'à la Mer des Glaces Flottantes. Là, parmi les glaciers, vous trouverez Svardborg, l'iceberg du jarl des géants du givre. La conque que vous cherchez repose sur son trône glacé. »

Lorsque les personnages sont prêts à y aller, continuez avec le chapitre 7, « Iceberg des géants du givre ».

> **Duke Zalto**
> « Voyagez vers l'est, par-dessus les montagnes et la neige, vers des cimes éloignées. Là, sur un flanc gelé de montagne, vous trouverez un village du peuple de yak et au-dessous, Mâchefer, la forge du duc des géants du feu. La conque que vous cherchez est dans ses quartiers. »

« Cimes éloignées » se réfère à la chaîne de montagne des Pics Gris. Lorsque les personnages sont prêts à y aller, continuez avec le chapitre 8, « Forge des géants du feu »

> **Comptesse Sansuri**
> « Voyagez vers le sud-est vers les landes indomptées et regardez vers le ciel pour trouver Lyn Armaal, le château de la comtesse des géants des nuages. La conque que vous cherchez est dans un coffre secret.

Recherchez la plus haute flèche ! »

Le château de Sansuri flotte actuellement au-dessus des Landes Eternelles. Lorsque les personnages sont prêts à y aller, continuez avec le chapitre 9, « Château des géants des nuage »

Dirigeable d'un Culte

Cette rencontre introduit les personnages à une bande d'alliés improbables et se produit lorsque le groupe quitte l'Œil du Père-de-Tous à la recherche des tumuli ancestraux Uthgardt à piller (voir la section « La quête des reliques des géants »).

Klauth, l'un des dragons rouges les plus grands et les plus terrifiants de Faerûn, a observé les géants.
Cela l'amuse de voir ses vieux ennemis se démener pour répondre aux caprices de leurs dieux. « Le Vieux Grondeur » sait que les civilisations du Nord ne tolèreront pas longtemps les déprédations des géants. Le dragon s'attend à ce que des aventuriers se mobilisent et se battent contre les seigneurs géants. Sans surprise, Klauth a gardé un œil sur Harshnag et, plus récemment, les personnages des joueurs.

Klauth a amené des adeptes du Culte du Dragon dans sa vallée. (Pour plus d'informations sur l'antre de Klauth, voir l'entrée « Vallée de Klauthen » au chapitre 3.) Les cultistes sont impressionnés par le grand dragon et suivent ses ordres sans poser de questions. À cette occasion, Klauth a ordonné aux cultistes de remettre un cadeau spécial aux personnages : un dirigeable pour aider à accélérer leurs voyages.

Besoin d'un Transport

Le dirigeable des adeptes du Culte du Dragon a volé depuis la Vallée de Klauthen jusqu'à l'Œil du Père-de-Tous, arrivant juste au moment où les personnages émergent du temple géant. Lisez ou paraphrasez le texte suivant aux joueurs lorsque le dirigeable apparaît.

Du dirigeable tombent deux échelles de corde de 15 mètres de long sur les côtés du navire afin que les personnages puissent monter à bord sans que le véhicule n'atterrisse. Les personnages peuvent voler jusqu'au navire s'ils en ont les moyens. S'ils refusent de monter à bord du navire, l'équipage leur demande de monter à bord. S'ils refusent encore, le dirigeable atterrit pour que les cultistes du dragon puissent révéler qui les a envoyés et pourquoi.



L'équipage du navire est composé de huit membres du Culte du Dragon (hommes et femmes humains de différentes ethnies, **cultistes**, NM), tous vêtus d'une armure de cuir noir et de masques en cuir noir. Les cultistes sont un groupe sans humour mais résolu. Ils s'appellent Delsephine, Nyzroth, Brassik, Laz, Oriskus, Perella, Tralt et Zalthia. Delsephine est leur chef. Quatre sont en service à tout moment (deux pour diriger le navire et deux pour monter la garde) tandis que les autres se reposent. Un membre du groupe qui observe un ou plusieurs cultistes du dirigeable pendant une journée entière peut, avec un test réussi d'Intelligence DD 15, en apprendre suffisamment sur le fonctionnement du navire pour remplacer un des cultistes de l'équipage. De leur côté, les cultistes sont prêts à diriger le navire pour que les personnages puissent se concentrer sur la navigation, mais aussi pour qu'ils puissent charger, viser et tirer avec les armes à bord.

Les ordres reçus par les cultistes sont de diriger le navire au fur et à mesure que les personnages le demandent et d'aider les personnages à le défendre. Ils n'aident pas les personnages autrement et évitent de se mettre en danger. Les personnages peuvent laisser les cultistes derrière eux s'ils le souhaitent, mais les cultistes soulignent rapidement que les personnages ne pourront pas faire fonctionner le navire eux-mêmes. Klauth se moque de ce que deviennent les cultistes une fois que le dirigeable est livré au groupe, et il ne se soucie pas réellement de ce que les personnages font avec le dirigeable une fois qu'il est en leur possession. Cependant, il s'attend à ce que les cultistes transmettent le message suivant aux personnages lors de la première rencontre des deux groupes.

Nous venons à vous au nom de Klauth, le Grand Dragon du Nord ! Klauth vous offre ce vaisseau et nos services en cadeau, afin que vous puissiez traverser son vaste empire tout en évitant les nombreux dangers de la terre en contrebas. Les géants sont inévitables, mais le Grand Dragon ordonne que vous alliez de l'avant et que vous affrontiez votre destin ! L'Ordre des géants est brisé et ils ne sont pas unis. Tuez leurs dirigeants et vous pouvez encore l'emporter. Si vous parvenez à étouffer la menace des géants, Klauth vous propose de vous rendre dans sa vallée cachée afin de pouvoir récompenser votre courage.

Les cultistes n'ont jamais visité l'Oeil du Père-de-Tous avant et ne savent rien de son agencement ou de son contenu. Ils connaissent toutefois quelques choses à propos de L'Ordre :

- L'Ordre a dicté la hiérarchie de la société géante, mais les dieux géants l'ont apparemment dissout.
- Avant la dissolution de L'Ordre, les géants des tempêtes étaient au sommet de celui-ci, les géants des collines au bas.
- La disparition d'Hekaton, un roi des géants des tempêtes, a incité plusieurs autres géants à mal se conduire. Les efforts de ces géants pour se hisser au sommet d'un nouveau Ordre sont de mauvais augure pour les empires émergents du Nord.

Les cultistes connaissent le chemin de la Vallée de Klauthen, mais ils n'y conduiront pas les personnages volontairement avant que le roi Hekaton ne soit libéré. Bien que les cultistes ne le sachent pas, la promesse d'une récompense de Klauth est malhonnête. Si les personnages acceptent son offre et lui rendent visite à l'heure prévue, il les attaque alors qu'ils entrent dans la Vallée de Klauthen, ne leur voyant plus aucune utilité. Le Vieux Grondeur n'a aucune intention de leur donner une seule pièce de son immense trésor.

Description du Dirigeable

L'énorme ballon du dirigeable est fabriqué à partir de peau de dragon teinte en rouge vif. Au sommet du ballon se trouve un nid-de-pie accessible en se hissant sur les cordes à l'extérieur du ballon. Se hisser sur les cordes nécessite un test de Force DD 10 (athlétisme) ou de Dextérité (acrobatie). Si le test échoue, aucune avancée n'est effectuée ; Si le test échoue de 5 ou plus, la créature tombe.

Le ballon est attaché à une gondole équipée d'un traineau en acier. Le dirigeable a une vitesse de 12 kilomètres par heure en skiant sur la glace ou la neige ou en volant dans les airs. Un vent fort réduit la vitesse du navire à 6 km / h, tandis qu'un vent arrière puissant augmente sa vitesse à 19 km / h. En changeant d'altitude, le navire peut utiliser les courants d'air pour se déplacer dans une direction particulière. Une hélice située à l'arrière de la nacelle pousse le navire vers l'avant et peut également pivoter. La coque de la gondole est étanche et flottante dans l'eau, et l'hélice peut la pousser à travers l'eau.

Le dirigeable peut contenir jusqu'à 1 tonne de cargaison et nécessite un équipage de deux personnes, une pour faire fonctionner l'hélice et une pour faire fonctionner le four. Si le navire a moins de deux membres d'équipage en service, sa vitesse ne peut pas être contrôlée et il se déplace dans une direction aléatoire, porté par le vent, jusqu'à ce que le contrôle soit rétabli ou jusqu'à ce qu'il entre en collision avec quelque chose.

La gondole et le ballon sont des cibles distinctes. La nacelle a une CA de 13, 250 points de vie et un seuil de dégâts de 10. Le ballon a une CA de 11 et 50 points de vie. Les deux ont une immunité contre le poison et les dommages psychiques. Si le ballon tombe à 0, il éclate et le vaisseau perd sa capacité de voler. Si le ballon ou la gondole a au moins 1 point de vie, il peut être réparé. Réparer 1 point de dégâts du ballon ou de la gondole nécessite 1 jour et coûte 20 po.

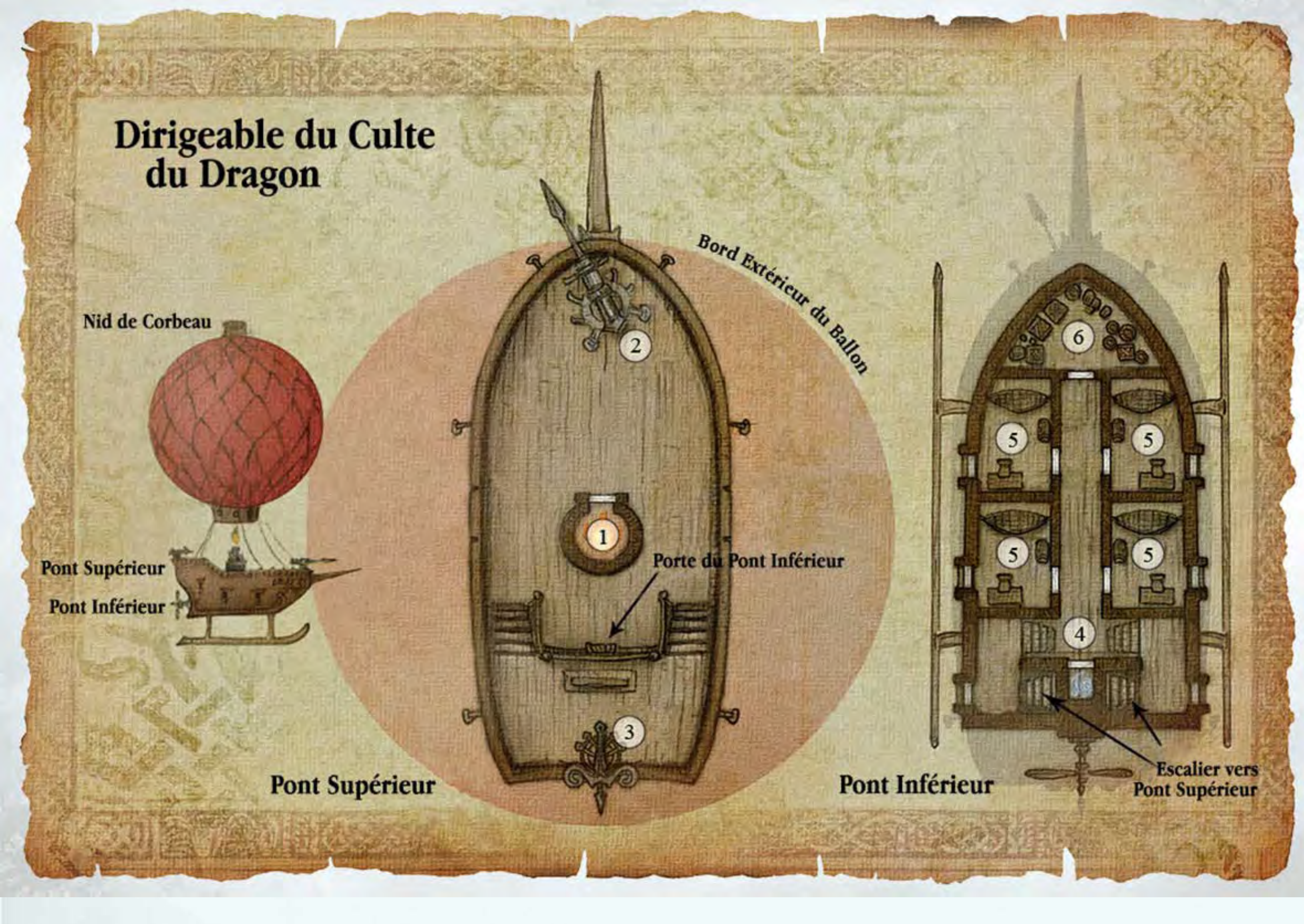
(Le sort de *réparation* peut réparer les dégâts superficiels mais il ne peut pas restaurer les points de vie).

Plan du Dirigeable

Les emplacements suivants sont numérotés sur la carte ci-dessous.

1. Le Four

Au milieu du pont supérieur se trouve un four cylindrique en bronze de 3 mètres de hauteur avec un *élémentaire de feu* piégé par magie à l'intérieur. Une petite trappe à l'avant du four est fermée par une petite grille à travers laquelle on peut voir l'élémentaire et la chaleur qui s'écoule à travers la grille aide à garder l'équipage du pont au chaud pendant les journées et les nuits froides. Une roue en fer du côté tribord du four ouvre et ferme une soupape en bronze au sommet du cylindre, ce qui a pour effet d'augmenter ou de réduire la taille du feu qui s'élève du four. Plus la quantité de chaleur autorisée à remplir le ballon est élevée, plus le navire peut monter. L'ouverture de la trappe ou de la



Carte 4.3

soupape ne libère pas l'élémentaire de feu, mais la destruction du four le fait, tout comme un sort réussi de dissipation de la magie (DD 19) sur le four. Le four a une CA de 15, 30 points de vie, un seuil de dégâts de 10 et une immunité au feu, au poison et aux dommages psychiques. L'élémentaire du feu devient furieux s'il est libéré, attaquant toutes les autres créatures qu'il voit.

À l'intérieur ou à l'extérieur du four, il peut être banni à l'aide d'un sort de bannissement ou d'une magie similaire, ou piégé à l'intérieur d'une flasque de fer ou d'un appareil similaire. Si le four est détruit ou l'élémentaire libéré, l'air à l'intérieur du ballon se refroidit, entraînant la descente du dirigeable à raison de 3 mètres par tour.

2. Fusil à Harpon

Un fusil à harpon à ressort, fabriqué en bronze bruni avec des raccords en fer, est fixé au pont supérieur avant. Il a un angle de tir à 90 degrés (latéralement et verticalement). Le fusil est livré avec un treuil, une bobine de corde de 150 mètres et dix harpons à bout d'acier. Bien qu'il tire des harpons au lieu de boulets, le fusil est considéré comme une baliste (voir la section « Équipement de siège » au chapitre 8 du *Guide du Maître du Donjon*).

Attacher une corde à un harpon, si désiré, prend une action. En plus d'infliger 16 (3d10) points de dégâts perforants lors d'un coup, un harpon empale sa cible. Tant qu'elle est empalée, la cible ne peut entreprendre aucune autre action que d'essayer de se libérer du harpon, ce qui nécessite un test réussi de Force DD 15. Si le test réussi, la cible subit 5 (1d10) dégâts perforants lorsque le harpon est enlevé et n'est plus empalée. Si un harpon est attaché au fusil par une corde, une créature empalée sur ce harpon ne peut pas s'éloigner du canon ou augmenter son altitude avant de se libérer. Une créature à portée de main du treuil peut utiliser son action pour remonter une créature harponnée, en la tirant de 6 mètres plus près du canon.

3. Baliste

Une baliste en bois est montée sur un pivot en fer sur le pont arrière. Elle a un angle de tir de 90 degrés (d'un côté à l'autre et de haut en bas). Derrière elle repose une caisse qui contient une douzaine de boulets. Pour les règles sur la baliste, voir la section « l'équipement de siège » du chapitre 8 du Guide du Maître du Donjon.

4. Trappe d'Hélice

Une porte en bois derrière le four (zone 1) sur le pont supérieur s'ouvre pour révéler les escaliers menant au pont inférieur. Les hublots sur les paliers donnent sur bâbord et tribord. Les hublots sont fermés à clef de l'intérieur et chaque hublot est assez large pour qu'une créature de taille moyenne puisse le traverser.

Au bas de l'escalier se trouve une trappe en acier fermée de l'extérieur par deux leviers en fer coulissant horizontalement dans le mur adjacent. Un levier est étiqueté Poussée, l'autre Direction (en commun). Derrière la trappe se trouve un compartiment à parois en acier qui contient un élémentaire de l'air lié par magie. L'élémental de l'air alimente l'hélice arrière. Déplacer le levier de poussée vers la gauche ouvre les vannes qui permettent au vent de l'élémentaire de faire tourner l'hélice. Déplacer le levier vers la droite ferme les vannes et l'hélice s'arrête de tourner. En déplaçant le levier de direction vers la gauche ou la droite, l'hélice pivote dans cette direction, ce qui permet au navire de tourner pendant que l'hélice fonctionne. Lorsque le levier de direction est centré, l'hélice fait avancer le navire. L'ouverture de la trappe libère l'élémentaire, après quoi il attaque toute créature qu'elle voit. Sans l'élémentaire de l'air pour le propulser, le navire ne peut pas glisser à travers la glace ou la neige et, s'il est en altitude, il se déplace en fonction du vent dominant.

Tout élémentaire de l'air sous le contrôle d'une autre créature peut être commandé pour entrer dans le compartiment. Si la trappe du compartiment est alors fermée et verrouillée, l'élémentaire est emprisonné à l'intérieur.

5. Quartier de l'Équipage

La porte de chacune de ces cabines peut être verrouillée de l'intérieur, même si aucune des portes n'est verrouillée normalement. Une porte peut être ouverte avec un test réussi de Force DD 13 (athlétisme). Chaque cabine contient deux hamacs (l'un au-dessus de l'autre), un bureau, une chaise, un coffre et un hublot. Les fenêtres des hublots sont fermées à clef de l'intérieur, chacune étant placée dans un cadre suffisamment large pour qu'une personne de taille moyenne puisse s'y faufiler.

Chaque coffre a une cloison qui divise son espace intérieur en deux, avec de la place de chaque côté pour les vêtements et les effets personnels d'une personne. Au sommet de chaque bureau se trouvent une lampe robuste, un jeu des dragons et des cartes à jouer.

6. Réserve

Cette salle est pleine jusqu'au plafond de caisses de rations, de tonneaux d'eau douce et de tonneaux de bière naine et de vin elfique fin - assez de nourriture pour nourrir dix personnes pendant 100 jours. Des filets fixés à des anneaux en fer boulonnés dans les murs empêchent les conteneurs de se déplacer.

Klauth a pillé ces marchandises dans diverses caravanes et beaucoup de conteneurs portent les noms et emblèmes de leurs anciens propriétaires.

Voyage en Dirigeable

La table des distances de déplacement en kilomètres indique les distances entre les différents tumulus ancestraux Uthgardt à vol d'oiseau.

Distances de déplacement en Kilomètres

Depuis / à	Oeil	PB	RF	AG	CV	TM	UP	RC	PD	BB
Œil du père-de-Tous (Œil)	-	483	418	620	72	306	435	338	628	241
Puit de Beorunna (PB)	483	-	523	418	402	724	97	821	322	483
Rochafeu (RF)	418	523	-	322	386	362	418	563	402	177
Arbre Grand-père (AG)	620	418	322	-	563	668	338	853	129	435
Caverne du Grand-Ver (CV)	72	402	386	563	-	354	362	402	563	225
Tertre de Morgur (TM)	306	724	362	668	354	-	644	225	740	257
Une Pierre (UP)	435	97	418	338	362	644	-	764	266	394
Rocher du Corbeau (RC)	338	821	563	853	402	225	764	-	901	426
Pierre Dressée (PD)	628	322	402	129	563	740	266	901	-	483
Blanc Brillant (BB)	241	483	177	435	225	257	394	426	483	-

Bien que les personnages n'aient pas de rencontres planifiées, vous pouvez ajouter une rencontre à votre convenance. Lancez un d20 et consultez la table des rencontres aériennes aléatoires. Vous pouvez également utiliser la table du climat du chapitre 5 du Guide du Maître du Donjon pour déterminer les conditions météorologiques dominantes. Sous un ciel dégagé, les personnages sur le pont ou dans le nid-de-pie repèrent automatiquement des créatures, donnant à l'équipage le temps de charger et de diriger les armes du vaisseau avant que les créatures ne se rapprochent.

L'inconvénient de voyager en dirigeable est que le navire est facilement repérable. Les personnages ne peuvent pas surprendre les créatures hostiles lorsqu'ils voyagent dans le dirigeable, à moins de guider le navire à travers un épais brouillard ou une forte chute de neige.

Rencontres Aériennes Aléatoires

D20	Rencontres aériennes aléatoires
1-5	2d6 aarakocra
6-9	1d4 + 1 manticores
10-11	Géant des tempêtes sur monture
12-13	Uthgardt sur monture
14-17	Vents violents
18-19	1 jeune dragon vert
20	1 jeune dragon d'argent

Aarakocra

Ces aviens intelligents volent près du dirigeable pour mieux voir. Ils ont eu plusieurs affrontements mortels avec le Culte du Dragon et ils reconnaissent les cultistes à leurs vêtements. S'ils repèrent un ou plusieurs cultistes en uniforme sur le pont du dirigeable ou dans le nid-de-pie, ils attaquent. Sinon, l'aarakocra se bat uniquement en cas de légitime défense. Si au moins cinq aarakocra sont présents, ils tentent d'effectuer une danse aérienne pour invoquer l'assistance d'un **élémentaire de l'air**. Les personnages peuvent négocier une trêve avec l'aarakocra en réussissant un test de Charisme DD 15 (persuasion), mais seulement s'ils s'abstiennent d'attaquer et s'ils communiquent dans une langue que l'aarakocra comprend.

Manticores

Une manticore lance ses piquants de queue aux créatures sur le pont ou dans le nid de pie. Si elle ne voit personne, elle lance ses piquants de queue sur le ballon en espérant faire tomber le navire.

Géant des Tempêtes sur Monture

Les personnages aperçoivent un **géant des tempêtes** sur un roc. Les deux cherchent des indices sur le sort du roi Hekaton. Le géant conclut que le navire ne contient rien d'intéressant et éloigne le roc, restant à au moins 400 mètres. Le géant n'a aucun intérêt à impliquer les « petits gens » dans son enquête. Il évite le combat et ignore les signaux du dirigeable.

Uthgardt sur Monture

Des personnages sur le pont supérieur ou dans le nid-de-pie voient 1d4 + 2 **berserks** (hommes et femmes Uthgardt humains, CM) qui appartiennent à la tribu du Corbeau Noir ou à la tribu du Griffon. Chaque berserk chevauche un corbeau géant entraîné (utilisez le **vautour géant**) ou un **griffon**, selon ce qui est le plus approprié. Les barbares guident leurs montures à côté du dirigeable, puis sautent sur le pont et attaquent tous à bord. Les montures sans cavalier se retirent immédiatement du champ de bataille.

Vents Violents

Le navire est à la merci de vents violents pendant 1d4 heures. À la fin de cette période, il a complètement dérivé ce qui ajoute 2d4 × 16 kilomètres au trajet actuel.

Jeune Dragon Vert

Ce dragon veut le dirigeable. Il fait le tour du vaisseau et bouscule le pont avec son souffle empoisonné tout en restant hors de portée de la mêlée, espérant tuer l'équipage. S'il est réduit à la moitié de ses points de vie ou moins, il fuit. Le dragon n'abandonne cependant pas facilement son prix. S'il se retire et que cette rencontre se reproduit, le même dragon est revenu, ayant retrouvé ses points de vie et il suit le vaisseau.

Jeune Dragon d'Argent

Dalanyrr, une femelle dragon d'à peine vingt ans, flotte dans les nuages quand elle aperçoit le vaisseau aérien. Sa curiosité étant piquée, elle essaie d'atterrir sur le pont et de parler à l'équipage. Bien que sympathique, Dalanyrr n'a aucune information utile à communiquer et n'a aucun intérêt à se joindre au groupe. Si les personnages lui demandent d'effectuer une tâche pour eux, elle accepte de le faire en contrepartie d'un paiement, à condition que la tâche ne soit pas trop difficile ou dangereuse. Elle ne les aidera pas à piller les tumulii ancestraux Uthgardt ou à attaquer des forteresses de géants, mais elle peut être persuadée d'escorter ou d'avancer avec le dirigeable pendant un jour ou deux.

La rencontre du dragon d'argent a lieu une seule fois. Si vous le relancez le dé, choisissez une autre rencontre.

Rencontre avec Iymrith

Cette rencontre a lieu après le retour des aventuriers dans la zone 6 depuis la zone 11, après avoir délivré une ou plusieurs reliques des géants et choisi un seigneur géant à vaincre. Iymrith apparaît alors qu'ils se préparent à sortir du temple pour la dernière fois.

La dragonne bleue est venu à l'Œil du Père-de-Tous pour consulter l'oracle et apprendre à quelle distance les uns des autres se trouvent les lieux des seigneurs géants. Elle arrive en forme de dragon et pénètre dans le temple par les portes géantes (zone 4). Si les personnages ont un dirigeable à l'extérieur, elle l'ignore et se dirige vers l'intérieur, s'attendant à avoir des problèmes. Si l'équipage du dirigeable lui inflige des dégâts, elle détruit le ballon du dirigeable avec son souffle de foudre et jette le sort tempête de grêle sur l'équipage. Les adeptes du dragon, s'ils sont toujours à bord du dirigeable, la reconnaissent et restent en dehors de son chemin. Ils connaissent les informations suivantes à son sujet :

- Iymrith vit dans le désert d'Anauroch et est connu sous le nom de Malheur du Désert.
- La dragonne est un lanceur de sorts et un changeforme.
- Elle et Klauth se connaissent, mais se rencontrent rarement. Sa présence dans le domaine de Klauth est provocante.

La Dragonne Bleue

Quand Iymrith confronte les personnages dans la zone 6, lisez :

> Vous entendez le craquement du givre sous des pieds lourds alors qu'un énorme dragon bleu émerge à travers les portes principales du temple. Le grand dragon ne fait pas attention aux statues ici. Au lieu de cela, il fixe son regard haineux sur vous.

Lymrith est un **ancien dragon bleu** (voir annexe C). Si les personnages ne sont pas avec Harshnag quand elle apparaît, ils doivent affronter la dragonne par eux-mêmes. Son évaluation initiale d'eux est qu'ils ne représentent aucune menace. S'ils négocient pour leur passage en toute sécurité, elle les laisse partir s'ils le font immédiatement. S'ils s'opposent à elle ou lui infligent des dégâts, elle essaie de les tuer, ignorant ceux qui s'échappent et ceux qui se réfugient dans les tunnels étroits des araignées de glace (zone 9). Pour atteindre l'Œil d'Annam, elle prend la forme d'un géant des tempêtes et utilise le trident de Stronmaus pour activer le portail du temple (voir zone 6).

Si Harshnag est avec le groupe, il attaque la dragonne. Il espère la distraire suffisamment longtemps pour que les personnages puissent s'échapper. Idéalement, cette scène se déroule dans la zone 6.

Le Sacrifice d'Harshnag

Si Harshnag rencontre Iymrith dans la zone 6, il charge la dragonne et crie pour que les personnages fuient alors qu'il la distrait. Si les personnages écoutent le géant du givre, ils peuvent s'échapper. S'ils se joignent à la bataille à la place, Iymrith utilise sa présence terrifiante. Si un ou plusieurs personnages continuent de la harceler, elle concentre son attention sur Harshnag tout en utilisant ses actions légendaires (en particulier son attaque avec la queue et son attaque avec les ailes) contre les personnages.

Harshnag devient vite agacé par le refus des aventuriers de partir. S'ils restent dans la zone 6 pendant plus de deux tours, Harshnag a recours à des mesures extrêmes lors de son prochain tour pour les faire fuir.
Lisez :

> Voyant que ses avertissements tombent dans l'oreille d'un sourd, Harshnag balance sa grande hache contre la statue d'Annam le Père-de-tous qui craquelle. Le temple entier frémit. Le géant du givre fronce les sourcils, esquive le dragon et frappe la statue une fois de plus, brisant cette fois un gros morceau. Cet acte de profanation provoque des fissures dans le plafond et la montagne commence à s'écrouler autour de vous.
> « Fuyez ! » crie Harshnag. « Votre destin est ailleurs ! »

La profanation de Harshnag de la statue d'Annam condamne le temple. Sur l'initiative, au compte de 0, chaque créature de la zone 6 doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20, et subit 21 (6d6) dégâts contondants provenant de débris si le jet de sauvegarde est raté, ou la moitié des dégâts infligés s'il est réussi.

Harshnag refuse de partir et fait tout ce qui est en son pouvoir pour empêcher Iymrith de s'enfuir en tentant de la saisir dans les tours suivants. Une fois que les débris tombants ont infligé des dégâts pendant 2 tours, le plafond s'effondre la prochaine fois que l'initiative atteint 0, tuant et enterrant n'importe qui à l'intérieur du temple.

Iymrith échappe à l'effondrement à l'aide de son sort de téléportation. Le sort de Harshnag est incertain. Soit il est tué dans l'effondrement, soit il parvient à se retirer dans un

endroit sûr (tel que la zone 11) au dernier moment. Dans tous les cas, il est peu probable que les personnages le rencontrent à nouveau, à moins qu'il ne réapparaisse par surprise (voir l'encadré « Retour d'Hekaton ! » Au chapitre 12).

Que les efforts d'Iymrith pour atteindre l'oracle réussissent ou non, les aventuriers la rencontrent de nouveau à Maelstrom (voir le chapitre 10, « Bastion des géants des tempêtes »).

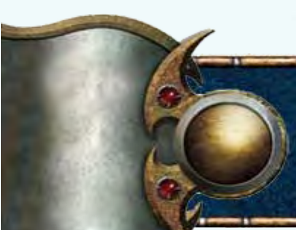
Solution de Secour

Si tout se passe comme prévu, les personnages visiteront deux fois l'Oeil du Père-de-Tous. Lors de la première visite des personnages, l'oracle les pousse à récupérer une ou plusieurs reliques de géants enterrées sous les tumulii ancestraux Uthgardt. Harshnag reste au temple jusqu'à leur retour et Klauth leur envoie un dirigeable pour accélérer leurs voyages. Lors de leur deuxième visite, l'oracle révèle l'endroit d'un seigneur géant possédant une conque de téléportation. Alors que les personnages se préparent à quitter le temple pour la deuxième fois, Iymrith apparaît et déclenche une altercation avec Harshnag qui oblige les personnages à continuer sans lui. Cependant, les choses ne se déroulent pas toujours comme prévu. Les personnages peuvent ignorer la quête de l'oracle et mener l'aventure dans une direction différente. S'ils ne retournent pas à l'Œil du Père-de-Tous, leur rencontre avec Iymrith ne se produit pas (et ce n'est pas grave). Si les personnages essaient de persuader Harshnag de rester avec eux, il décline poliment, préférant marcher sur son propre chemin.

Montée en Niveau des Personnages
À la fin de ce chapitre, les personnages doivent connaître l'emplacement de l'un des cinq seigneurs géants maléfiques. Continuez avec les chapitres 5, 6, 7, 8 ou 9, selon le seigneur géant choisi. Laissez les personnages passer au 8ème niveau avant d'arriver au fief du seigneur géant.







Chapitre 5: Tanière des Géants des Colinnes

Dans ce chapitre, les aventuriers se frottent à Guh, une chef des géants des collines monstrueusement énorme dont la tanière se trouve sur une branche de la Rivière Dessarin, dans les collines au nord-est de Champsdorés. Si les personnages battent Guh et obtiennent sa conque de téléportation, ils peuvent s'en servir pour se téléporter à Maelstrom, la citadelle sous-marine du roi Hekaton (voir le chapitre 10, « Bastion des géants des tempêtes »). L'obtention de la conque est leur objectif principal ici. Ils doivent faire attention à ne pas mettre la tanière en état d'alerte avant d'éliminer les principales menaces, de peur qu'ils ne soient submergés par tous les habitants de Grudd Haug.

Géants des Colinnes

Avant de lancer cette partie de l’aventure, passez en revue les informations sur les géants des collines dans le Manuel des Monstres. Cela vous aidera à jouer les rôles des géants dans ce chapitre.

La Gloutonnerie de Guh

La chef Guh aimerait que les géants des collines soient plus élevés que leur rang traditionnel. Mais elle n'est pas plus brillante qu'un géant typique des collines, donc son plan est tout sauf inspiré. Elle prévoit de manger jusqu'à ce

qu'elle devienne si énorme que les dieux la remarquent et lui montrent leur faveur. Pour elle, les plus gros géants règnent.

La gourmandise de Guh ne connaît pas de limites. Elle se régale depuis plusieurs mois et a atteint une taille telle qu'elle ne peut plus marcher seule. Elle passe son temps dans un chariot aux essieux cassés, entourée d'un tas de butins volés et criant pour plus de nourriture.

La Chasse de la Nourriture

La chef Guh a chassé toutes les géantes des collines de sa tribu et a pris leurs maris pour elle. Elle demande à ses maris de lui apporter de la nourriture et elle se moque de la façon dont ils s'y prennent. Certains de ses compagnons forment des gangs de maraudeurs. D'autres partent seuls, pillant la campagne pour n'importe quoi de comestible.

Les agriculteurs qui vivent en aval de Grudd Haug sont ceux qui ont le plus souffert des déprédations des géants. Le premier signe des problèmes fut une chute soudaine du niveau d'eau de la rivière, causée par la structure en forme de barrage de la tanière de la géante des collines. Peu de temps après, les maris de Guh et leurs suivants ont commencé à piller le bétail dans les fermes riveraines, à voler des arbres dans les vergers, à renverser des chalets et à capturer les personnes qui ne couraient pas assez vite.

Jusqu'à présent, la plupart des activités des géants des collines ont été confinées à la région de la Vallée de Dessarin la plus proche de leur tanière, mais à mesure que la nourriture se raréfie, les maris de Guh sont contraints d'étendre leurs efforts. Les villages de Beliard, Guédregon et Uluvin, ainsi que les caravanes circulant sur la Route de Fer entre Guédregon et Uluvin, se trouvent tous dans le rayon de menace des géants des collines. Pendant ce temps, les femmes géantes exilées par Guh se sont installées dans les collines. Elles ont soif du retour de leurs maris, mais elles ne sont ni assez fortes ni assez habiles pour renverser Guh. Elles pourraient être convaincues d'aider les aventuriers à la renverser si cela leur permet de battre leurs maris pour qu'ils se soumettent à nouveau. Reportez-vous à la section « Vieille tour » du chapitre 3 pour voir un exemple de femme géante rejetée.

Grudd Haug

La tanière des géants des collines s'appelle Grudd Haug, ce qui signifie « monticule de la rivière » en géant. Ressemblant à un barrage de castor, elle chevauche une rivière. Le niveau inférieur de la tanière est logé entre deux affleurements rocheux et est fait de bois empilé rempli d'argile et de boue, avec des cavités creuses qui ressemblent à des grottes. Au-dessus de cette fondation en bois empilé se trouve une ferme boueuse (une maison à échelle géante) avec un toit en rondins. La structure est un exploit d'ingénierie impressionnant, bien au-delà de la capacité d'ouvrage des géants des collines. En fait, la conception de Grudd Haug est l'œuvre d'ingénieurs hobgoblins et gobelins, combinée à la puissance des travailleurs des géants des collines et des ogres. À l'est de la ferme se trouve une cour fermée par une palissade de 6 mètres de hauteur, faite de bûches attachées avec de la ficelle épaisse.

Grudd Haug : Caractéristiques Générales
Les caractéristiques suivantes sont courantes dans la tanière géante des collines, qui pue la saleté.

- Plafonds : Sauf indication contraire, les chambres intérieures ont des plafonds de 9 mètres de hauteur, avec des passages de 6 mètres de hauteur et des portes les reliant.
- Escalade : Les murs en bois empilé ont de nombreuses prises et points d'ancrage et peuvent être escaladés grâce à un test réussi de Force DD 10 (athlétisme). Les autres surfaces inclinées et verticales de Grudd Haug, y compris les murs de boue et les toits en rondins, nécessitent un test réussi de Force DD 15 (athlétisme) pour y grimper.
- Rideaux : Des rideaux de peaux d'animaux cousus, maintenus en place par des pointes de fer, sont suspendus à plusieurs portes. Les rideaux sont assez épais pour intercepter les flèches et les carreaux d'arbalètes tirés à travers eux. Un rideau peut être ôté avec un test réussi de Force DD 13 (athlétisme).
- Eclairage : La tour du gong (zone 8) et le parc à bestiaux (zone 9) reçoivent beaucoup de lumière naturelle. Des lampes à huile éclairent faiblement les pièces et les grottes qui n'ont pas de fenêtres.
- Autres fournitures et objets : La plupart des meubles et autres articles de Grudd Haug sont conçus pour les géants des collines. Les exceptions sont notées dans le texte. Les tables, les bancs et les autres meubles sont généralement deux fois plus hauts, longs et larges que leurs équivalents à taille humaine et environ huit fois plus lourds. Les petites et moyennes créatures peuvent se faufiler sous un meuble de grande taille et y grimper, considérant les espaces qu'ils occupent comme un terrain difficile.

Atteindre Grud Haug

Les personnages peuvent se rendre à Grudd Haug (voir la carte ci-dessous) à pied ou à cheval. Ils peuvent également guider un radeau en amont ou en aval jusqu'à la tanière géante. Dans un cas comme dans l'autre, vous pouvez rendre le voyage plus intéressant en ajoutant une ou plusieurs rencontres en milieu sauvage adaptées au relief des collines (voir la table des rencontres aléatoires dans la nature au chapitre 3). Si la géante des collines Moog est avec le groupe, consultez la section « Vieille tour » du chapitre 3 pour savoir comment la jouer une fois qu'elle arrive à Grudd Haug.

S'Approcher de la Tanière

Les aventuriers peuvent approcher Grudd Haug de n'importe quelle direction. Ceux qui s'approchent de la tanière sans chercher à se cacher sont repérés par les hobgobelins dans la tour du gong (zone 8), qui sonnent le gong pour donner l'alarme. Les personnages ont de meilleures chances d'infiltrer la tanière s'ils s'approchent avec précaution, profitant du terrain et utilisant l'obscurité, le brouillard, le camouflage ou la magie pour dissimuler leurs mouvements. Indépendamment de la manière dont les personnages s'approchent de la tanière, demandez-leur de faire un test de Dextérité (Furtivité) de groupe en opposition à un test de Sagesse (Perception) des hobgoblins (Jeter une fois le dé pour tous les hobgoblins dans la tour). Si les personnages prennent des précautions, donnez-leur un avantage à leurs tests. S'ils n'en prennent aucune, imposez un désavantage à leurs tests.

Les Habitants

La table des occupants de Grudd Haug résume les emplacements des habitants de la tanière et indique comment ces créatures réagissent lorsque des intrus sont détectés.

Dès que des intrus sont repérés ou que des combats éclatent, la tanière entière est en alerte. En conséquence, les aventuriers pourraient se retrouver à combattre plusieurs créatures à la fois. Les défenseurs de Grudd Haug n'ont pas de stratégie de défense cohérente, mais ils sont nombreux.

Occupants de Grudd Haug

Zone	Créature(s)	Notes
1	1 géant des collines mâle	Sur l'ordre de Guh, le géant déplace le rocher à l'intérieur la porte et monte la garde à l'extérieur.
2	Chef Guh, 5 géants des collines mâles, 4 ogres, 6 gobelins	Guh ne bouge pas. Les géants et les ogres la défendent, tandis que les gobelins tirent de leur saillie.
3	4 loups	Une porte en bois enferme les loups dans leur enclos.
4	5 orcs du Bouclier de Glace	Les orcs rejoignent les autres orcs dans la zone 9 en passant par la zone 2.
5	6 gobelins	Les gobelins se retirent dans la zone 14 en passant par la zone 6.
7	1 hobgobelin	Le hobgoblin enquête sur les bruits forts dans la zone 5. Sinon, il garde les quais nord.
8	4 hobgobelins	Les hobgoblins restent dans la tour jusqu'à ce que les intrus atteignent la tanière, puis se dirigent vers la zone 2 par la zone 5.
9	10 orcs du Bouclier de Glace	Les orcs restent ici pour garder les animaux.
10	2 géants des collines mâles	Un géant déplace le rocher à l'extérieur de la zone 9 pour sceller le parc à bestiaux et s'arrête pour combattre les ennemis sur son passage. L'autre géant rejoint les orcs dans la zone 9.
12	1 ettin, 7 gobelours	L'ettin et les gobelours restent ici.
13	2 gobelours	Les gobelours restent ici jusqu'à ce qu'ils entendent des combats dans la zone 12. Ils enquêtent ensuite sur cette zone.
14	1 géant des collines mâle, 1 otyugh	Le géant des collines et l'otyugh restent ici.
16	1 hodgobelin, 2 gobelins	L'hobgoblin monte les échelles derrière la forge et se dirige vers la zone 7. Les gobelins restent ici et tentent de se cacher.

Si Guh meurt, le moral des autres habitants de Grudd Haug se brise et ils s'enfuient dans le désert.

Tous les géants des collines de Grudd Haug, à l'exception de Guh, sont des hommes asservis. Les ogres servent Guh parce qu'ils sont impressionnés par sa taille et sa détermination à se hisser au sommet de l'Ordre (et ils espèrent y parvenir avec elle). Il a été promis aux gobelinoïdes des parts du butin. Les orcs du Bouclier de Glace qui hantent les collines et les prairies au nord de Grudd Haug, près de l'extrémité ouest de la Haute-Forêt, ont forgé une alliance ténue avec Guh. Ils sont les moins fidèles de ses partisans et ne s'entendent pas avec les gobelinoïdes.

Les Renforts

Les aventuriers peuvent utiliser des tactiques de frappe pour affaiblir les défenses de Grudd Haug.

Selon le temps écoulé entre les incursions des aventuriers, la tanière des géants pourrait être renforcée par les créatures des collines voisines. À la fin de chaque heure, lancez un dé cent et consultez la table des renforts de Grudd Haug pour déterminer quelles créatures, le cas échéant, apparaissent. Sauf indication contraire, ces créatures pénètrent par la zone de stockage (zone 9) et se rendent dans la salle à manger (zone 2) pour rendre hommage ou livrer de la nourriture à la chef Guh. Il y a 25% de chances que les créatures aient 1d4 prisonniers (roturiers non armés) en remorc. Si Guh ordonne aux renforts de rester, ils prennent des positions défensives dans et autour de la zone de stockage après avoir confiné leurs prisonniers dans la zone 13. Sinon, ils repartent par la route après environ 20 minutes.

Les Renforts de Haug

D10	Créature(s)
01-50	Aucune
51-60	1 géant des collines mâle portant un cochon, un mouton, une chèvre, un cheval, un poney, ou une mule (vivant)
61-70	2d4 gobelours, chacun portant un panier de pommes, carottes ou patates
71-80	1 hobgobelin seigneur de guerre monté sur une wiverne, qui atterrit sur les rochers attenants à la zone 1
81-90	3d6 orcs du Bouclier de Glace and un chef de guerre orc, qui voyagent en aval sur deux radeaux
91-00	1d4 + 1 géant des collines mâles, chacun portant un panier de poisson mort, un baril de cornichons, ou un tonneau de sucre.

1. Entrée Principale

Un sentier boueux mène à une porte ouverte de 12 mètres de largeur, placée à l'extérieur d'un rocher de 9 mètres de diamètre. Au nord du rocher se trouve un affleurement rocheux de 18 mètres de hauteur avec un sommet plat et dégagé. Cet affleurement peut être escaladé avec un test réussi de Force DD 15 (athlétisme). Hruk, un **géant des collines** mâle qui pue la bouse, se tient dans l'ombre à l'intérieur de l'encadrement de la porte. Un essaim de mouches bourdonne autour de lui. Hruk porte un sac qui contient 1d4 + 1 d'objets banals, déterminés en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant dans l'introduction.

Si Guh se sent menacée, elle crie à Hruk de déplacer le rocher pour bloquer la porte. Le rocher est toutefois plus petit que la porte. Les petites et moyennes créatures peuvent se déplacer librement, tandis qu'une grande créature peut se faufiler sur le côté du rocher avec un test réussi de Dextérité DD 10 (acrobatie).

Un personnage peut pousser le rocher de 3 mètres sur un terrain plat en utilisant une action et en réussissant un test de Force DD 22 (Athlétisme). Un géant des collines peut le faire sans test.

Développements

Hruk est le partenaire de Moog (voir la section « Vielle Tour » au chapitre 3). Il aspire à être réuni avec Moog, mais n'ose pas défier la puissante Guh. Les orcs de la zone 4 enquêtent sur toute perturbation ici s'ils ne sont pas occupés ailleurs.

2. Salle à Manger

La chef Guh se trouve ici, avec cinq **géants des collines** mâles, quatre **ogres** et six **gobelins**. Des lampes à huile dans des appliques en fer sont fixées sur les piliers de bois épais qui soutiennent des chevrons à 9 mètres du sol et du toit, qui culmine à 20 mètres au-dessus. Surplombant les murs nord, ouest et sud, les gobelins utilisent un rebord en bois de 3 mètres de largeur et de 6 mètres de hauteur pour



Grudd Haug
8
7
3
2
1
5
4
Descend vers 14
6
Lit
Cage
Rideau
Pont
Cloture
Colonne
Herse
13
11
10
15
10
Monte vers 2
Monte vers 2
12
Monte vers 6
14
Monte vers4
9
16
1 Carré = 3 mètres

contourner la pièce (le rebord a été ajouté après que plusieurs gobelins aient été écrasés sous les pieds de géants des collines et d'ogres imprudents). Une échelle en bois monte jusqu'au rebord et des fenêtres à moins d'un mètre au-dessus du rebord permettent à la lumière naturelle de pénétrer dans le hall.

Huit tables en bois robustes mais abîmées, couvertes de graisse, d'os rongés, de tonneaux vides et de restes de nourriture, se trouvent près des murs nord et sud, tandis que des tonneaux vides se trouvent autour et sous elles. Les déchets recouvrent le sol de boue séchée, au milieu duquel se trouvent deux trous circulaires de 6 mètres de diamètre surmontés de poutres de bois entrecroisées maintenues par du ciment de boue. Les poutres sont suffisamment éloignées pour qu'une créature moyenne ou plus petite puisse se glisser entre elles sans avoir à se contorsionner. Une odeur nauséabonde monte des trous, accompagnée par les cris des cochons (voir zone 12).

La chef Guh se trouve à l'extrémité ouest du hall, affalée sur un chariot à quatre roues qui plie et craque sous son énorme volume. Les essieux du chariot sont fissurés et courbés, ses roues sont inclinées vers l'intérieur. Entassés autour du chariot, se trouvent les os et autres déchets des repas récents de Guh, ainsi que les trésors qu'elle a amassés (voir « Trésor »). Guh pèse plus de 9 000 kilos. Elle ne peut pas bouger, elle garde donc sa massue à proximité pour pouvoir cogner les créatures sur la tête. C'est un géant des collines avec les changements suivants :

- Elle a 160 points de vie et une vitesse de 0 mètres.
- Sa dextérité est de 1 (-5), ce qui lui donne une CA de 9.
- Elle parle le Commun, le Géant et le Gobelin, bien que son vocabulaire se limite aux mots monosyllabiques.

Un gobelin non armé, Snert, est coincé dans les plis de la chair de Guh. Tant qu'il est coincé, le gobelin est entravé et incapable de parler, et son abri est total. Lorsque Guh tombe à 0 points de vie, Snerk n'est plus entravé et tombe dans un espace inoccupé à côté d'elle, à bout de souffle. Il n'est pas l'un des six gobelins gardant la pièce.

Si les personnages arrivent aussi loin sans déclencher l'alarme et se présentent à Guh, elle ne sait pas au départ quoi en faire. Sont-ils des serviteurs envoyés par l'un de ses alliés ? Sont-ils de la nourriture ? À moins que les personnages ne persuadent Guh qu'ils sont plus précieux vivants que morts, elle suppose que ce n'est pas le cas et ordonne à ses compagnons et à ses sbires de les battre à mort pour qu'elle puisse manger leur chair et ronger leurs os.

Si les personnages racontent à Guh une histoire qui explique pourquoi ils ont besoin de sa conque de téléportation, elle se tortille de manière inconfortable mais refuse d'abandonner l'objet, ordonnant plutôt à ses serviteurs d'attaquer. Si ses subalternes sont vaincus, elle négocie la conque contre la vie sauve. Les géants des collines mâles sont affalés contre les tables et les murs, fatigués d'avoir parcouru la campagne à la recherche de nourriture pour Guh. Les ogres sont prêts à servir les repas à Guh au fur et à mesure qu'ils sont amenés devant elle. Pendant que les ogres et les géants se livrent à des combats au corps à corps, les gobelins se positionnent sur les rebords en bois et attaquent les intrus avec des flèches. Pendant ce temps, les loups de la zone 3 commencent à aboyer et à hurler, ce qui met le reste de la tanière en alerte. Si les personnages s'enfuient, Guh ordonne à ses compagnons géants des collines de rester et de la protéger pendant que les ogres survivants poursuivent les personnages en fuite.

Le Trône – Chariot de Guh

Tout personnage qui étudie le « trône » de Guh peut, avec un test réussi d'Intelligence DD 10, déterminer comment couper un essieu du chariot en un seul coup, faisant tomber le lit du chariot et renversant Guh sur le sol. Frapper l'essieu juste comme il faut nécessite une attaque au corps à corps ou à distance réussie contre une CA de 15 qui inflige 7 points de dégâts ou plus. Non seulement cela fait tomber Guh sur le sol, mais à son prochain tour, elle essaie de se lever mais au lieu de cela elle roule dans la fosse la plus proche, brisant les traverses en bois. Elle chute de 9 mètres jusqu'au sol de la zone 12, subissant 10 (3d6) points de dégâts contondants. Elle atterrit à plat ventre et ne peut pas se relever sans assistance. Toute créature assez malheureuse pour être sous Guh lorsqu'elle tombe doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou prendre 21 (6d6) points de dégâts contondants ; la créature est également assommée, piégée sous elle et entravée lorsqu'elle est piégée de cette manière. Une créature peut utiliser une action pour tenter un test de Force DD 15 (athlétisme) à son tour, se tirant ou extrayant une autre créature hors de Guh avec un succès.

Une fois que Guh est renversé de son « trône », les personnages peuvent repérer les objets de valeur qui y sont cachés (voir « Trésor »).

Trésor

La *conque de téléportation* de Guh (voir annexe B) se trouve dans le chariot, cachée sous son corps volumineux, avec 1d4 + 1 objets magiques. Jetez un dé sur la table F des objets magiques au chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon* pour déterminer le premier objet et jetez les dés sur la table B pour tout autre objet. Les personnages ne peuvent ni voir

ni atteindre ces objets avant que Guh ne soit renversée de son trône. Le reste du trésor de Guh se trouve parmi les déchets de ses repas passés et se compose de 5600 pc, 2200 pa, 630 pe et 150 po; un cheval à bascule en bois avec une incrustation en argent et des yeux de quartz bleu (d'une valeur de 25 po); un petit coffre en bois contenant un kit de déguisement (valeur de 25 po); un coffre en bois contenant six flacons d'eau bénite (d'une valeur de 25 po chacun); une statue en bois grandeur nature d'un halfelin souriant fumant une pipe en or (d'une valeur de 25 po); un chapeau cabossé avec cinq cornalines cousues dessus (valeur de 50 po chacun); une flûte en or (valeur 250 po); un pot de fleurs taillé dans du jade avec des images de dragons verts (d'une valeur de 750 po); et un théâtre de marionnettes en bois avec des garnitures en or, ainsi que des marionnettes à cordes dorées portant des costumes parés de bijoux (d'une valeur de 2500 po).

Développement

Les combats et autres bruits forts dans cette pièce peuvent être entendus dans tout Grudd Haug, mettant toute la tanière en alerte ; voir la table des occupants de Grudd Haug pour des notes sur la réaction des occupants des tanières.

Avec la conque, les personnages pourraient essayer de s'échapper de la tanière. Les survivants de Grudd Haug poursuivent les personnages en fuite jusqu'à ce qu'ils soient hors de vue.

Un personnage doit s'harmoniser avec la conque avant que sa propriété ne puisse être utilisée, et cela nécessite un repos court. Au lieu de s'enfuir, les personnages peuvent se barricader à l'intérieur de la tanière, en utilisant des meubles lourds ou de la magie pour sceller les entrées jusqu'à ce qu'un personnage s'harmonise à la conque.

3. Enclos des Loups

Une herse en bois barre cette pièce. La herse peut être levée avec un test réussi de Force DD 16 (athlétisme). Les petites créatures peuvent se faufiler entre ses barreaux avec un test réussi de Dextérité DD 10 (athlétisme).

La pièce est vide à l'exception d'une paire de portes en bois verrouillées dans le mur nord. Au-delà des portes se trouvent deux enclos de loups parsemés d'os rongés. Ouvrir ou fermer une porte nécessite une action. Deux loups vicieux et affamés sont enfermés dans chaque enclos. Les gobelins les utilisent comme montures.

4. Salle de Garde

Cette pièce est cachée derrière un rideau recouvert de boue. Cinq orcs de la tribu du Bouclier de Glace dorment sur des palettes sales éparpillées autour d'un grand trou dans le sol. Ils se réveillent au son des combats et des appels d'alarme et se dirigent vers la zone 9 s'il n'y a pas de créatures hostiles en vue. Le trou dans le sol a un diamètre de 6 mètres et est surmonté de poutres de bois entrecroisées maintenues par du ciment de boue, formant une sorte de grille. Les barreaux sont suffisamment éloignés pour qu'une créature moyenne ou plus petite puisse se glisser entre eux sans avoir à se contorsionner. Une odeur nauséabonde monte des trous, accompagnée par les cris des cochons (voir zone 12).

Les orcs n'ont pas de trésors.

5. Cuisine

Le sol de cette sale cuisine est recouvert de boue, de pots sales et de restes de nourriture avec des asticots. Au centre de la pièce, un feu crépitant fait rage dans une cheminée en forme de dôme. Six gobelins attachent un halfelin à une broche en bois et attisent le feu. Ils ont l'intention de faire rôtir le halfelin vivant et de le servir au chef Guh. Les gobelins paniquent à la vue des intrus, lâchent le halfelin et s'enfuient vers la zone 14 par le biais du garde-manger (zone 6).

Des casseroles plus sales sont empilées sur deux tables en bois, l'une d'entre elles ayant une hachette enfoncée dans l'une de ses pieds. Des étagères remplies de vaisselle en argile et d'ustensiles en bois bordent les murs. Une porte à rideaux au bout du passage nord mène aux quais. À sa gauche, une autre porte à rideaux mène à l'extérieur du secteur 8.

Développement

Si les personnages attaquent les gobelins ou font beaucoup de bruit dans cette zone, le hobgoblin de la zone 7 enquête. Le hobgoblin a l'habitude d'ignorer les cris, les interjections et les querelles des gobelins, de sorte que seuls les bruits inhabituels attirent son attention.

Le personnage saucissonné est Roderik Hilltople (Hautecolline / un halfelin robuste, roturier, LB) un berger non armé qui a été capturé par un géant des collines. Bien qu'il soit reconnaissant d'avoir été sauvé, il refuse de partir sans prendre quelques moutons pour compenser ses problèmes. Il demande à ses libérateurs de l'aider à libérer les moutons dans les enclos (zone 9). S'ils l'y aident, Roderik ramène les moutons à sa ferme à une cinquantaine

de kilomètres.

6. Garde-manger

Des crochets dépassent des murs de cette pièce dont le sol est taché de flaques de sang, certaines sèches, d'autres encore humides. Les mouches affamées bourdonnent.

Les carcasses de bêtes et d'humanoïdes sont souvent suspendues ici pour sécher, bien que le garde- manger soit actuellement vide. Une échelle en bois descend à travers un trou de 6 mètres de diamètre dans le sol, descendant sur 9 mètres vers la zone 14. Les barreaux de l'échelle sont espacés de 0.9 mètres. Les petites et moyennes créatures trouvent l'échelle un peu difficile à grimper, de sorte que tous les 0.9 mètres parcourus coûtent 0.3 mètres de mouvement supplémentaire.

7. Maître des Eaux

Cette pièce fait face aux quais et contient un sac de couchage, un baril de poisson et deux caisses de rations. Une canne à pêche est posée dans le coin près du sac de couchage.

Un **hobgoblin** mâle se faisant appeler le Maître des eaux vit ici. Son travail consiste à attraper du poisson dans la rivière, à garder et à réparer le barrage et à protéger l'approvisionnement en rations de la tanière (et à les tenir à l'écart des mains affamées de Guh). Il a un sens exagéré de sa propre puissance et de son autorité, et n'a pas peur de faire face à de multiples ennemis.

Trésor

Le Maître des eaux cache son trésor dans un coffre en bois non verrouillé au fond du baril. Le coffre contient 80 pa, 45 po et un anneau de platine non magique de conception elfique valant 100 po.

8. Tour du Gong

Au centre de la défense de la tanière se trouve cette tour de 18 mètres de haut perchée sur une falaise de 24 mètres de hauteur surplombant la rivière. Une échelle en bois dimensionnée pour les humanoïdes de taille moyenne est attachée au côté sud de la tour. Un gong en laiton avec un maillet en bois est suspendu aux chevrons de la tour.

Quatre **hobgoblins** montent la garde dans la tour, face au nord, au sud, à l'est et à l'ouest. Ils ont une vue assez dégagée sur la campagne à une distance de 1.6 kilomètre, bien qu'il y ait des collines et des arbres derrière lesquels les créatures peuvent se cacher. Si les gardes repèrent des créatures inhabituelles approchant la tanière, ou s'ils sont attaqués, l'un des hobgobelins frappe le gong. La sonnerie du gong est assez forte pour mettre toute la tanière en alerte (voir la table des occupants de Grudd Haug pour des notes sur la réaction des habitants de la tanière). Le sifflement du gong fait aussi hurler à la chef Guh : « C'est l'heure du déjeuner ! Je veux de la nourriture ! »

Trésor

Chaque hobgoblin porte 1d10 po dans une bourse.

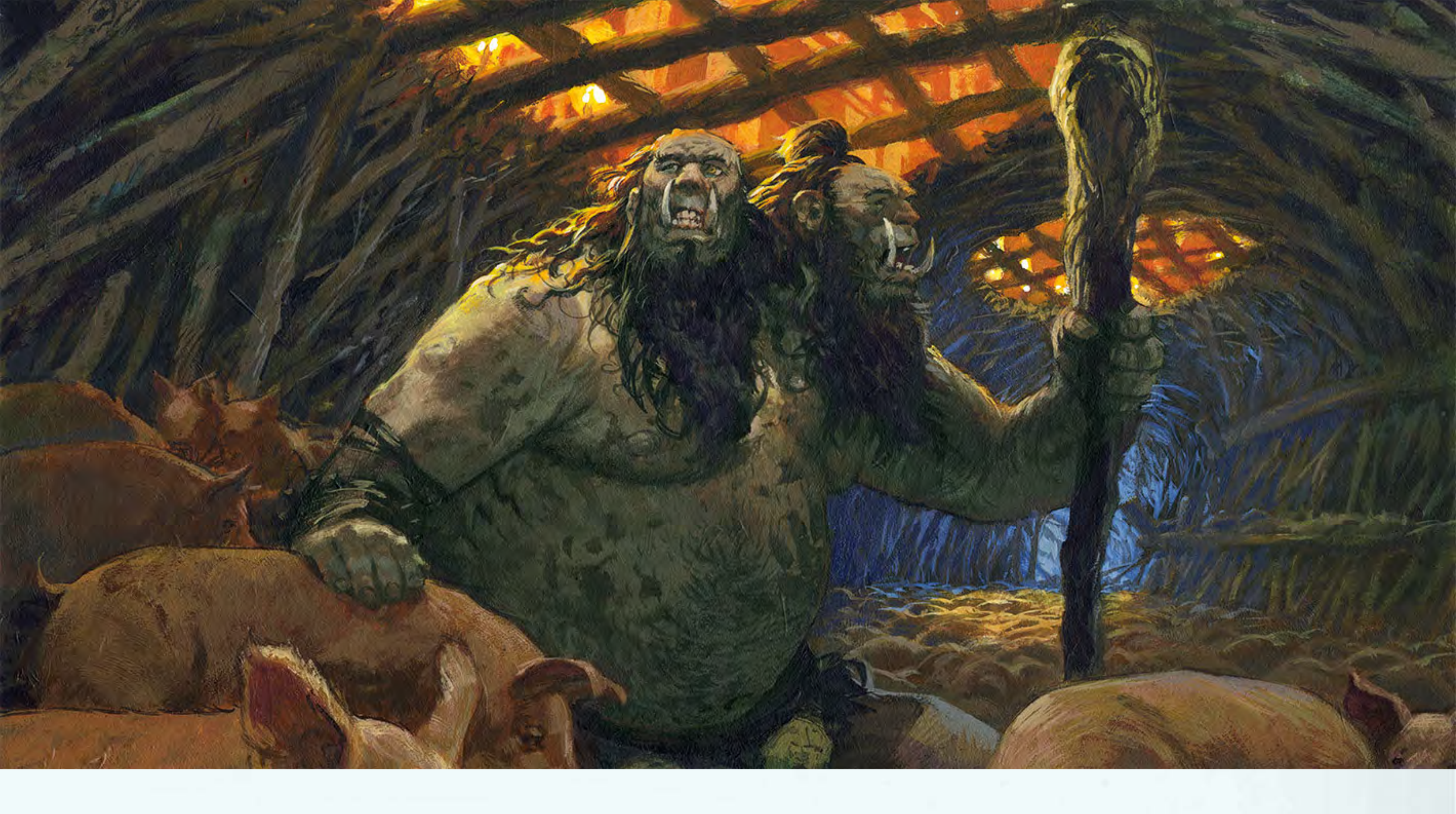
9. Parc à Bestiaux

Cinq tentes grossières se trouvent au milieu de cette cour boueuse, entourant un feu de camp. Dix orcs de la tribu du Bouclier de Glace sont rassemblés ici, cinq autour du feu et cinq autres dans les tentes. Les orcs n'ont pas de trésor. Leur travail consiste à surveiller les cent moutons qui se trouvent dans la cour et ils restent là si une alarme retentit. Les clôtures en bois de 1.2 mètres de haut qui renferment les enclos à moutons comportent de simples portes. Chaque enclos contient un ou plusieurs abreuvoirs en bois. Utilisez la **chèvre** pour le mouton, avec les modifications suivantes :

- C'est une bête de taille petite avec 3 (1d6) points de vie.
- Sa vitesse est de 9 mètres.
- Il ne dispose pas de la fonction Charge et n'a aucune attaque efficace.
- Son facteur de puissance est de 0 (0 PX).

Une palissade en rondins aiguisés de 6 mètres de hauteur entoure le parc à l'exception d'une ouverture vers le sud-est avec un gros rocher à l'extérieur. Le rocher, s'il est mis en place, est juste assez grand pour remplir l'ouverture. Un personnage peut pousser le rocher de 3 mètres sur un sol plat en utilisant une action et en réussissant un test de Force DD 22 (Athlétisme). Un géant des collines peut le faire sans avoir à faire le test.

Au nord du parc à bestiaux, une piste de boue monte sur un plateau et bifurque vers la zone 1. Au bas du plateau, à la base d'une falaise de pierre de 18 mètres, se trouve l'entrée d'un tunnel menant aux zones 10 et 11. À l'ouest, une large ouverture dans la palissade en rondins mène à la zone 12.



10. Grottes des Géants

Les compagnons géants des collines de Guh sont logés dans deux chambres souterraines contiguës sur des palettes sales et infestées de puces. Les seuls autres meubles sont deux fûts de bière vides et une caisse à moitié détruite qui contenait autrefois des denrées alimentaires. Deux géants des collines dorment ici à tout moment, ronflant bruyamment. L'un dort dans la chambre la plus à l'ouest, l'autre dans la chambre la plus à l'est. Ils s'éveillent au tonnerre retentissant de la voix de Guh ou à la sonnerie du gong dans la zone 8. Ils se réveillent également s'ils sont attaqués. Ils ne se réveillent pas au son des autres créatures parlant dans la pièce ou se déplaçant. S'ils sont réveillés par le gong, les deux géants des collines se dirigent vers la zone 9. L'un prend position parmi les orcs tandis que l'autre scelle le parc à bestiaux à l'aide du rocher à l'extérieur de la palissade. Les ennemis qui se trouvent entre les géants et leurs destinations sont attaqués.

Trésor

Les grottes contiennent au total dix palettes de couchage. Chaque palette de géant des collines a un sac rembourré qui fait également office oreiller. Chaque sac contient 3d6 × 100 pc, 2d6 × 100 pa et 1d6 × 100 go plus 1d3 d'objets banals, déterminés en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant de l'introduction.

11. Tanière du Gardien des Cochons

Cette grotte est celle de l'ettin de la zone 12. Elle contient une table en bois de taille géante tachée de sang, deux caisses d'entrailles de porc, un tonneau d'ordures et deux cages en fer contenant chacune un sanglier avec un penchant pour les entrailles de porc. Chaque cage a une porte sur le côté avec un loquet simple.

12. Porcherie

Les murs de cette pièce sale sont faits de boue tassée avec des bûches qui en dépassent. La rivière s'infiltre à travers une entaille dans le mur nord et forme un ruisseau qui traverse la moitié est de la zone avant de se déverser par un trou dans le mur sud, en faisant progressivement tomber des bûches. Un pont de bois grinçant enjambe le cours d'eau. De plus petits ruisseaux s'infiltrent également dans la pièce et se connectent au flux plus large, mais ils sont suffisamment étroits pour passer. Les piliers en bois, recouverts de boue, soutiennent un plafond de 9 mètres de hauteur, percé de trois trous circulaires (menant aux zones 2 et 4). Des poutres de bois entrecroisées couvrent ces trous, bien que les poutres soient suffisamment éloignées les unes des autres pour qu'une petite ou moyenne créature puisse les traverser sans avoir à se contorsionner.

Deux rampes de terre de 3 mètres de hauteur mènent au sol de la chambre, avec des clôtures érigées autour des tunnels inférieurs qui mènent aux zones 11 et 14. Des dizaines de porcs grognent, se dandinent, se vautrent dans la boue et se gavent dans des cuves en bois débordant d'une mixture sale. Un cochon a les statistiques d'un **sanglier**, avec les modifications suivantes :

- Un cochon a une CA de 10 et 5 points de vie (1d8 + 1).
- Sa vitesse est de 9 mètres.
- Il n'a pas les capacités charge et implacable, et il n'a pas d'attaques efficaces.
- Son facteur de puissance est de 0 (0 PX).

Dix **gobelours** couverts de boue et un **ettin** nommé Oinker-Boinker s'occupent des cochons. Les gobelours poussent les cochons pour s'assurer que les plus forts ne prennent pas toute la nourriture pour eux- mêmes. Ils pellettent également des déchets de porc dans le ruisseau. Oinker-Boinker remplit les mangeoires et engraisse les cochons avant qu'ils ne soient servis à Guh. L'ettin choisit les cochons à abattre. Les cochons condamnés sont ramassés et emmenés à la zone 14 pour y être abattus. Oinker-Boinker et les gobelours préfèrent les combats au corps à corps aux combats à distance. Si les gobelours sont soumis à des attaques à distance, ils utilisent les cochons comme couverture. Si l'ettin subit des dégâts et qu'il n'a pas d'ennemi à attaquer, il se retire dans sa tanière (zone 11) et libère les sangliers.

13. Prison

Dans la zone située au nord de la porcherie, des ruisselets d'eau coulent le long du mur nord et creusent des ornières peu profondes dans le sol alors qu'ils traversent la pièce et s'engouffrent dans des ouvertures dans le mur opposé. Cinq cages en bois sont disposées autour de la pièce. Leurs portes sont situées sur le dessus, avec de lourdes pierres posées sur elles. Une créature peut utiliser une action pour tenter un test de Force DD 15 (Athlétisme) pour faire tomber une pierre ou ouvrir une porte de cage sur laquelle une pierre est posée. Le bruit d'un rocher frappant le sol de la grotte alerte les gardes dans cette zone. Trois des cinq cages contiennent des prisonniers destinés au gosier de Guh. Deux gobelours surveillent les prisonniers. Ces gobelours ne peuvent pas être surpris une fois que l'alarme retentit ou s'ils entendent des combats dans la zone 12.

Prisonniers

Sauf indication contraire, tous les prisonniers adultes sont des **roturiers**. Les enfants détenus sont des non-combattants non armés avec des points de vie de 10 et une CA de 2 chacun. Une cage contient des agriculteurs humains : un père, une mère et leurs trois enfants (une adolescente et deux garçons).

Une deuxième cage abrite un **guerrier tribal** non armé de la tribu de l'Elan, Gryhark (humain Uthgardt, CN). Il se bat aux côtés de ses libérateurs. S'il réussit à se sortir de Grudd Haug, il mord dans la paume de sa main et essaie de cracher son sang sur le visage de ceux qui l'ont libéré. Quiconque réussit un test d'Intelligence DD 13 (Religion) se rend compte que ce geste est un signe de gratitude. Gryhark retourne dans sa tribu, que les personnages acceptent ou non sa gratitude.

Une troisième cage contient un prisonnier non armé : Ghalvin Dragonmoor, membre de l'Enclave d'Emeraude (**éclaireur** demi-elfe de sexe masculin, CB). S'il est libéré, il demande aux personnages de l'escorter jusqu'à Champsdorés, afin qu'il puisse signaler à l'abbé ce qu'il a vu.

14. Abattoir

Les porcs sont abattus ici, tout comme les intrus indésirables. La rivière a percé un trou dans le mur nord, créant un ruisseau qui traverse l'endroit. Un pont en rondins bruts enjambe la voie navigable, qui coule jusqu'à une entaille dans le mur sud et dégringole sur un mur de rondins à l'extérieur. Les mouches bourdonnent autour de trois tables en bois tachées de sang, espacées autour de la pièce. Une échelle en bois de 9 mètres de longueur monte à un trou de 6 mètres de largeur dans le plafond (menant à la zone 6). Les barreaux de l'échelle sont espacés de 0.9 mètres. Pour les créatures moyennes et petites, tous les 0.9 mètres montés dessus coûtent 0.3 mètres de mouvement supplémentaire.

Au-dessus de la table la plus à l'est, il y a la carcasse d'un cochon abattu et, derrière, il y a Slub, un **géant des collines** mâle couvert de sang de cochon des pieds à la tête et tenant une hachette. Avant de se battre, Slub enfonce sa hachette dans la table et ramasse son grand gourdin par terre. Slub a un animal de compagnie **Otyugh** en train de manger des os et de la charogne, qui le suit comme un chien fidèle. L'otyugh se bat jusqu'à la mort pour protéger le géant des collines. Un tunnel dans le mur nord mène à la zone 15.

Trésor

Slub porte un *marteau de la rune Venn* (voir annexe B) attaché à un cordon autour de son cou, comme un pendentif.

15. Repaire de Slub

Cette grotte humide est celle du géant des collines Slub (voir zone 14). Elle contient une palette de couchage, un baril à moitié vide de museaux de porc, un tonneau de vinaigre à moitié vide, une vieille caisse en bois et deux cages en fer vides avec des portes en fer rouillé. Les mouches bourdonnent autour de la caisse, qui contient le cadavre à moitié mangé d'un orc ainsi que le trésor de Slub.

Trésor

À côté de l'orc à moitié mangé se trouve un sac taché de sang contenant 3d6 × 100 pc, 2d6 × 100 pa et 1d6 × 100 po plus 1d4 objets banals, déterminés en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant de l'introduction.

16. La Forge

Ce bâtiment excentré a des murs de boue et un plafond de 15 mètres de hauteur sous un toit en paille vouté suffisamment solide pour permettre à une créature de taille moyenne ou petite de se tenir debout sans tomber. L'intérieur chaud contient un vif feu de cheminée rempli de charbons ardents, avec des morceaux de métal brûlants qui en ressortent. Les outils de forge, y compris les pinces et les marteaux, sont appuyés contre les murs. Un baril d'eau se trouve dans un coin près de la porte ouverte et une palette de couchage repose dans le coin nord-ouest.

Le forgeron de Grudd Haug est une femme **hobgobline** qui ne craint pas de se battre contre des ennemis, mais qui va se retirer ou se rendre face à une opposition écrasante. Si le gong est sonné (voir zone 8), elle laisse sa forge et se dirige vers les quartiers du Maître des eaux (zone 7). Les deux **gobelins** qui assistent la hogboline se cachent derrière le baril si une alarme retentit. Si des intrus entrent dans la forge, les gobelins cachés font des tests de Dextérité (discrétion) pour sortir par la porte ouverte. Leurs tests sont en opposition aux scores de Sagesse (perception) des créatures à portée de vue de la porte. S'ils sont acculés, les gobelins se rendent dans l'espoir que leurs vies seront épargnées. Ils connaissent la configuration et les défenses de Grudd Haug, et ils partagent cette information s'ils pensent que cela améliorera leurs chances de survie.

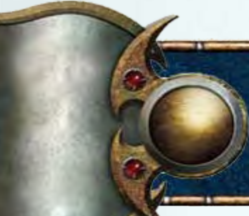
Trésor

L'hobgoblin porte une bourse qui contient 1d10 po. Chaque gobelin porte une bourse qui contient 1d10 pc.

Montée en Niveau des Personnages
Si Guh a *la conque de téléportation* et que les personnages l'obtiennent, ils peuvent l'utiliser pour se téléporter vers Maelstrom une fois qu'un personnage s'y harmonise. Les personnages peuvent avoir quelques problèmes à résoudre avant d'utiliser la conque, comme escorter Ghalvin Dragonmoor à Champsdorés. Les personnages doivent passer au 9ème niveau avant de commencer le chapitre 10, « Bastion des géants des tempêtes »







Chapitre 6: Canyon des Géants des Pierres

La Crevasse de la Pierre-morte est le canyon repaire d'un clan xénophobe de géants des pierres qui vénèrent Skoraeus Osdepierre. Si les personnages réussissent à vaincre la fougueuse géante des pierres, Kayalithica, et à obtenir sa conque de téléportation, ils peuvent se téléporter à Maelstrom, la citadelle sous- marine du roi Hekaton (voir chapitre 10, « Bastion des géants des tempêtes »). L'obtention de la conque est l'objectif principal des aventuriers dans cette partie de leur mission. Qu'ils tuent la géante des pierres ou non, c'est à eux de le décider.

Les géants des pierres ne sont pas les seuls antagonistes auxquels les personnages doivent faire face. Thane Kayalithica a obtenu l'allégeance de la tribu Uthgardt de l'Ours Bleu, dont beaucoup se sont installés à la Crevasse de la Pierre-morte. Voir le chapitre 3 pour plus d'informations sur cette tribu.

Géants des Pierres

Avant de commencer cette partie de l'aventure, passez en revue les informations sur les géants des pierres dans le *Manuel des Monstres*.

Une Verrue sur la Terre

Contrairement à la plupart des géants des pierres, Thane Kayalithica est une extrémiste d'alignement neutre mauvais. Elle utilise la dissolution de l'Ordre comme une excuse pour détruire ce qu'elle en est venue à craindre et détester - les civilisations à propagation rapide des humains et de leurs semblables. Les partisans de Kayalithica, qui sont essentiellement neutres, pensent que la violence contre les petites gens est justifiée, car leur thane les a assurés qu'elle tient compte de la volonté de Skoraeus Osdepierre.

Kayalithica croit que les œuvres des petites gens sont une verrue sur la terre. Ils profanent la pierre même avec laquelle ils ont construits. En les éradiquant, elle espère impressionner les dieux et élever son peuple au sommet de l'Ordre. Au moment où les aventuriers établissent le cap pour son canyon, Kayalithica a déjà mené des assauts majeurs contre les colonies voisines d'Orlbar et de Llorkh. Le thane des géants des pierres a maintenant des vues sur

Eauforte (Loudwater) ou Parnast, et elle a demandé à Skoraeus Osdepierre de lui envoyer des conseils divins sur la communauté à attaquer ensuite.

Tous les membres du clan de Kayalithica ne soutiennent pas leur thane. Quelques-uns ont fui dans les montagnes et les contreforts avoisinants, craignant que la Crevasse de la Pierre-morte ne soit devenu un endroit maudit. Ces géants des pierres ne se retourneront pas facilement contre leur thane, mais ils pourraient être persuadés d'aider les aventuriers à survivre aux dangers de la Crevasse de la Pierre-morte en fournissant des informations sur le canyon et ses défenses. Ils peuvent aussi faire la lumière sur les mauvaises intentions de Kayalithica.

Le Grand Calme

Un géant des pierres de la Crevasse de la Pierre-morte peut entrer dans un état méditatif qui le laisse pétrifié pendant un certain temps. Lorsque la pétrification se termine, le géant se réveille avec le sens de perception des vibrations (voir le Manuel des Monstres) et la capacité de lancer une poignée de sorts pour un temps limité. Les géants des pierres se réfèrent à l'état pétrifié comme étant « Olach Morrah », qui se traduit par « le grand calme ». Les géants de la Crevasse de la Pierre-morte obtiennent la fonctionnalité suivante :

- Olach Morrah : Le géant médite pendant 1 heure, pendant laquelle il ne peut rien faire d'autre. À la fin de l'heure, à condition que la méditation du géant soit ininterrompue, il devient pétrifié pendant 8 heures. À la fin de cette période, le géant n'est plus pétrifié et gagne le sens de perception des vibrations à une distance de 9 mètres, ainsi qu'une capacité d'incantation innée basée sur la sagesse. Pour les prochaines 24 heures, il peut lancer les sorts suivants sans avoir besoin de composants matériels :
  3 / jour : fusion dans la pierre, façonnage de la pierre
  1 / jour : peau de pierre, arrêt du temps

L'aventure indique quels géants ont récemment terminé la méditation et sont sortis de leur état pétrifié avec le sens de perception des vibrations et la capacité de lancer des sorts.

Crevasse de la Pierre-morte

Dans les collines désolées et entourées de brouillard des Montagnes des Pics Gris se trouve un canyon sans issue avec des corps fossilisés de géants des pierres encastrés dans des murs gris de cent pieds de haut. Les corps créent un sentiment de malaise et d'inquiétude, avertissant les visiteurs que la Crevasse de la Pierre-morte est un lieu de mort. À mesure que le vent froid traverse le canyon, il produit un gémissement qui semble provenir de la gueule béante des corps, amplifiant l'atmosphère mystérieuse. Sur les murs du canyon, plusieurs ouvertures mènent à des tombes taillées dans la pierre et à d'autres chambres, certaines ouvertes sur le ciel et d'autres sous des centaines de mètres de pierre. Des ponts en pierre taillée traversent également le canyon.

La Crevasse de la Pierre-morte est sacrée pour les géants des pierres des Montagnes des Pics Gris, car il contient un ancien temple dédié à leur dieu, Skoraeus Osdepierre, et une stalactite magique, le Steinfang, à laquelle les géants posent des questions. Les sculptures s'effacent les nuits de la nouvelle lune et sont remplacées par des réponses. Les géants croient que ces réponses proviennent de Skoraeus Osdepierre lui- même, même si, en vérité, elles sont produites par un ancien primordial de la terre maléfique piégé sous les Montagnes des Pics Gris depuis la nuit des temps. Les mineurs humains et nains ont longtemps évité le canyon de peur d'antagoniser les géants des pierres connus pour habiter à la Crevasse de la Pierre-morte. Les géants des pierres ne tolèrent pas les visiteurs non invités dans leurs salles sacrées, les attaquant à vue.

Les aventuriers peuvent trouver le canyon en remontant le long d'un bras de la Rivière Loagrann. Ce grand courant a jadis sculpté le canyon dans le rocher qui l'entoure maintenant. Le temps l'a réduit à un ruisseau qui dégringole le long du canyon avant de s'élargir et de poursuivre son long voyage vers le sud-ouest, où il se confond avec la Rivière Delimbiyr en direction de la mer.

Atteindre la Pierre-morte

Aucune route ne mène à la Crevasse de la Pierre-morte (voir la carte ci-dessous), mais les personnages peuvent traverser les contreforts des Montagnes des Pics Gris et également prendre un bateau sur la Rivière Loagrann. Utilisez la table des rencontres aléatoires dans la nature du chapitre 3 pour générer des rencontres à votre guise. Les personnages peuvent également atteindre la Crevasse de la Pierre-morte par voie aérienne, en utilisant les méthodes décrites dans les sections suivantes. Reportez-vous à la section « S'approcher du Canyon » pour plus d'informations sur les endroits où ils peuvent atterrir et la probabilité qu'ils soient repérés.

Le Dirigeable

Si les personnages ont un dirigeable (voir la section « Dirigeable d'un culte » au chapitre 4), ils peuvent l'utiliser pour atteindre la Crevasse de la Pierre-morte et éviter à la fois le terrain accidenté et les rencontres aléatoires au sol.

Les Montures Volantes

Les personnages peuvent obtenir des montures de griffon à Chute du Feu (Fireshear) ou des montures d'hippogriffe dans Nid de Faucon (Hawk's Nest). Aucune des deux colonies n'est proche de la Fente de la Pierre-Morte, ce qui oblige les personnages et leurs montures à se reposer entre les vols. Les personnages montés sur des hippogriffes peuvent parcourir 87 kilomètres par jour (trois vols de 3 heures avec une heure de repos). Les coureurs de Griffons peuvent parcourir 116 kilomètres dans le même laps de temps. Tous les PNJ qui accompagnent les personnages lors de cette excursion restent avec les montures, les protégeant pendant que les personnages explorent la Crevasse de la Pierre-morte.

S'Approcher du Canyon

Des nuages de brume flottants obscurcissent légèrement la Crevasse de la Pierre-morte, dont l'emplacement est finalement trahi par le vent gémissant qui la traverse - un chant inquiétant qui peut être entendu jusqu'à 300 mètres. Un roc que les géants des pierres ont apprivoisé (voir zone 2) garde l'embouchure du canyon. Les personnages qui voient l'embouchure du canyon peuvent également voir le nid du roc à proximité.

Le canyon est facilement visible depuis les airs, de même que trois grottes à proximité ouvertes sur le ciel (zones 5, 7 et 12). Les personnages qui ont un dirigeable ou des montures volantes peuvent atterrir au- dessus ou à l'intérieur du canyon ou dans l'une de ces grottes ouvertes. Si les personnages s'approchent de la Crevasse de la Pierre-morte dans un dirigeable et entrent dans la ligne de mire du roc, le roc prend son envol et attaque. Le dirigeable ne peut ni dépasser ni déjouer le roc, qui est trop gros pour atterrir sur le pont ou atteindre les créatures sur le pont avec ses griffes. Le roc peut mordre des créatures sur le pont, mais il préfère attaquer le ballon lui-même (voir la section « Dirigeable d'un culte » du chapitre 4 pour les statistiques du ballon). S'il réussit à faire tomber le dirigeable, le roc passe quelques tours autour de l'épave à la recherche de nourriture avant de retourner dans son nid. Si les personnages s'approchent avec des montures volantes, le roc ne les attaque que s'ils s'approchent à moins de 37 mètres de son nid et qu'il peut les voir.

Les personnages au-dessus du canyon ont la possibilité de descendre dans la faille en dents de scie à l'endroit de leur choix. Les bruits de leur descente sont étouffés par le vent.

Les Habitants

Dix géants des pierres résident à la Crevasse de la Pierre-morte lorsque les aventuriers arrivent, y compris Thane Kayalithica. À l'exception du géant de la zone 6, qui est allé voir le roc, les géants restent dans leurs grottes et attendent que les ennemis viennent à eux. Une fois au combat, les géants poursuivent les ennemis qui tentent de fuir.

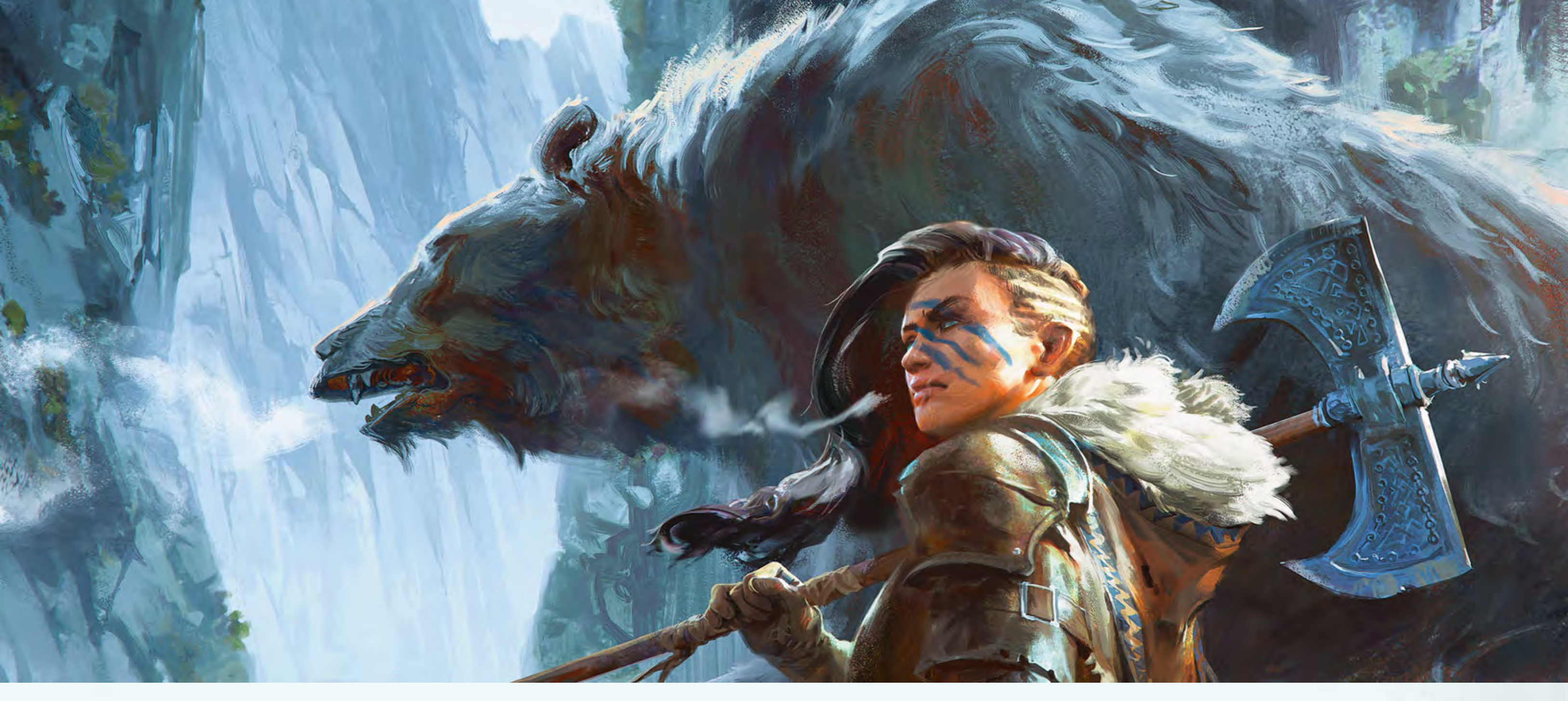
La tribu Uthgardt de l'Ours Bleu partage la conviction de Kayalithica que la civilisation est un fléau sur la terre. Les barbares traquent dans les contreforts des Pics Gris et chassent le gibier sauvage dans la Vallée de Delimbiyr. Ils occupent également plusieurs grottes à l'intérieur de la Crevasse de la Pierre-morte et s'occupent des familiers ours des cavernes des géants des pierres. Hydia Moonmusk, la fille intrépide du grand chef de la tribu de l'Ours Bleu, a établi son repaire dans la grotte des ours, près de l'embouchure du canyon (zone 3).

Les personnages qui laissent à Hydia le temps de rassembler les membres de sa tribu pourraient faire face à tous les barbares Uthgardt de la Crevasse de la Pierre-morte. Les géants des pierres préfèrent attendre que les ennemis viennent à eux.

La table des occupants de la Crevasse de la Pierre-morte résume les emplacements des habitants du canyon à l'approche des personnages et indique comment ces créatures réagissent lorsque des intrus sont détectés.

Les Renforts

Beaucoup de géants des pierres et de barbares Uthgardt hantent les Montagnes des Pics Gris et ses contreforts. Pour chaque heure passée pendant l'exploration des personnages, il y a une chance que d'autres créatures visitent la Crevasse de la Pierre-morte. À la fin de chaque heure, lancez un d100 et consultez la table des renforts de de la Crevasse de la Pierre-morte pour déterminer qui vient frapper. Les renforts entrent par la zone 1. Le comportement de ces créatures dépend de vous et de la situation à la Crevasse de la Pierre-morte à leur arrivée. Si les nouveaux arrivants repèrent des cadavres qui traînent, ils pourraient explorer la Crevasse de la Pierre-morte en s'attendant à trouver des problèmes à l'intérieur. Si tout semble normal et silencieux, ils risquent de ne rester que brièvement.



Hydia

Occupants de la Crevasse de la Pierre-morte

Zone	Créature(s)	Notes
2	1 roc	Le roc s'envole et attaque tout ce qu'il perçoit comme une menace.
3	Hydia Moonmusk, 2 ours des cavernes adultes, 1 jeune ours des cavernes	Hydia rassemble les membres de sa tribu (voir les zones 15A-15D) et forme un groupe de chasse. Les ours adultes chassent les proies en fuite. Le jeune ours reste dans la grotte.
4	1 géant des pierres	Le géant poursuit ses ennemis en fuite, sinon il reste ici.
5	2 géants des pierres	Les géants poursuivent leurs ennemis en fuite, sinon ils restent ici.
6	1 géant des pierres	Si le géant entend les cris du Roc dans la zone 2, il enquête. Sinon, il reste ici.
9	2 géants des pierres, 16 chèvres des montagnes	Les géants poursuivent leurs ennemis en fuite, sinon ils restent ici. Les chèvres restent ici.
10	1 géant des pierres, 10 perceurs	Le géant poursuit ses ennemis en fuite, sinon il reste ici. Les perceurs restent ici, attaquant des créatures uniquement lorsque le géant leur ordonne de le faire.
11	2 Pouding Noirs	Les poudings restent ici
12	1 enlaceur	L'enlaceur reste ici
13	2 géants des pierres	Les géants poursuivent leurs ennemis en fuite, sinon ils restent ici.
14	Thane Kayalithica, 1 golem de pierre	Kayalithica reste ici et ordonne au golem de pierre de poursuivre les ennemis en fuite.
15A	5 guerriers tribaux	Les guerriers restent ici jusqu'à ce que Hydia Moonmusk (zone 3) les rassemble ou jusqu'à ce qu'ils entendent une perturbation venant d'une zone adjacente.
15B	10 guerriers tribaux	Idem qu'en zone 15A.
15C	3 berseks, 1 Shaman Uthgardt	Idem qu'en zone 15A.
15D	6 guerriers tribaux, 2 oxydeurs	Idem qu'en zone 15A. Les guerriers libèrent les oxydeurs avant de partir. Les oxydeurs restent ici.

Renforts de la Crevasse de la Pierre-morte

D100	Créature(s)
01-50	Aucunes
51-60	1 géant des pierres portant 1d4 roturiers nains (prospecteurs) capturés dans un filet
61-65	1 géant des pierres et son compagnon animal, qui est soi un ours des cavernes (ours polaire) ou une chèvre géante
66-70	1 géant des pierres menant 2d6 chèvres des montagnes
71-75	2d6 guerriers tribaux des Ours Bleus revenant d'une chasse infructueuse
76-80	2d6 guerriers tribaux des Ours Bleus revenant d'une chasse fructueuse avec un élan ou un lion des montagnes mort
81-85	1d4 berkers des Ours Bleus revenant d'un raid et transportant les têtes coupées de 2d6 humains ou 2d6 nains d'écu
86-90	1d4 éclaireurs des Ours Bleus et 1 Shaman Uthgardt (voir appendice C) apportant des nouvelles d'autres clans d'Ours Bleus
91-95	1 géant des pierres portant un sac d'armes humaines non magiques et d'armure récoltées lors d'une lointaine bataille
96-00	1d4 +1 géant des pierres, chacun portant une poignée de 2d6 + 10 pierres précieuses (valeur de 100 po chacune)



Crevasse de la Pierre-morte : Caractéristiques Générales
Un ruisseau traverse le canyon, avec des talus de pierre des deux côtés. À quelques endroits, des ponts faits rondins traversent le cours d'eau. Les personnages peuvent traverser sur les rondins sans avoir à faire de test de compétence.

- **Plafonds** : Le canyon central ainsi que les zones 5, 7 et 12 sont ouverts vers le ciel. Sauf indication contraire, les grottes ont des plafonds de 15 mètres de hauteur et des passages de 9 mètres de hauteur les relient.
- **Escalade** : Les murs de la Crevasse de la Pierre-morte ont des prises abondantes et sont assez faciles à escalader, nécessitant un test réussi de Force DD 10 (athlétisme).
- **Les géants des pierres fossilisés** : Des géants des pierres morts et fossilisés se trouvent dans des alcôves à travers le canyon et les grottes de la Crevasse de la Pierre-morte. Ils sont ici depuis si longtemps qu'ils ont partiellement fusionné avec la pierre environnante. Ces géants des pierres sont de sinistres rappel d'Ostoria, l'empire géant perdu depuis longtemps. Les géants des pierres ostoriens étaient légèrement plus grands que leurs descendants ; les géants des pierres fossilisés mesurent entre 6 et 7 mètres de hauteur. L'érosion a rendu leurs traits lisses. Les géants des pierres morts sont inoffensifs, bien que mystérieux à voir. Ils peuvent être escaladés avec un test réussi de Force DD 15 (athlétisme).
- **Eclairage** : Les géants des pierres ont une vision dans le noir et n'ont pas besoin de sources lumineuses pour voir. Néanmoins, certaines des grottes de la Crevasse de la Pierre-morte sont faiblement éclairées par des torches géantes pour les garder au chaud et au sec. De plus, de nombreuses grottes habitées par des barbares d'Uthgardt contiennent des feux de camp (voir les zones 15A-15D).
- **Rebords**' Les murs du canyon ont des rebords à divers endroits qui font de 9 à 15 mètres de haut. La carte comporte des repères d'altitude pour indiquer la hauteur de chaque rebord. Certaines des corniches sont reliées par des ponts en pierre de 3 mètres de largeur qui enjambent le canyon. Beaucoup de zones intérieures ont des rebords de 3 mètres de haut, l'équivalent pour les géants des pierres des escaliers.

1. Entrée du Canyon

L'embouchure du canyon est un ravin herbeux avec une rivière peu profonde mais rapide en contrebas. Un rondin recouvert de mousse traverse la rivière à un moment donné. Au fur et à mesure que l'on se dirige vers le nord dans le canyon, l'herbe cède la place à une roche grise et stérile.
À travers la brume et le brouillard, les personnages peuvent voir des géants des pierres fossilisés le long des parois du canyon (voir la section « Crevasse de la Pierre-morte : Caractéristiques générales »). Ils peuvent également voir un nid d'oiseau géant au sommet d'un promontoire de 18 mètres de hauteur (zone 2) et trois entrées de caverne, une du côté ouest de la rivière (menant à la zone 6) et deux du côté est (menant à la zone 3 et 15A). À moins que les personnages ne prennent des mesures pour rester cachés, ils sont repérés par le roc dans la zone 2.

2. Nid de Roc

Les géants des pierres se réfèrent au roc de la Crevasse de la Pierre-morte comme le Jotunglang (qui signifie « le géant du dessus »). Pour passer à côté de l'oiseau gargantuesque, le groupe doit réussir un test de Dextérité de groupe DD 14 (discrétion). Si le test du groupe échoue, le roc détecte un ou plusieurs intrus et pousse des cris. Les habitants des zones 3 et 6 enquêtent sur les perturbations et sortent de leurs cavernes 2 tours plus tard.

Trésor

Le nid de roc fait 9 mètres de diamètre et se compose d'arbres abattus, d'épaves de chariots, de balles de foin écrasées et d'un bouclier tordu ou d'un casque rouillé. Les personnages qui cherchent dans le nid du roc trouvent un coffre en bois rayé contenant 4 500 pa ainsi que 1d3 objets magiques. Jeter le dé sur la table des objets magiques H au chapitre 7 du Guide du Ma^tre du Donjon pour le premier élément et sur la table B pour tout autre objet.

3. Cave des Ours

Cette grotte sèche est nichée sous un renflement herbeux à flanc de montagne. La grotte principale abrite une paire d'ours des cavernes (utilisez les statistiques de l'ours polaire) et un ourson des cavernes (utilisez les statistiques de l'ours noir). Hydia Moonmusk, le chef de la tribu de l'Ours Bleu à la Crevasse de la Pierre-morte, se repose dans une chambre à l'arrière de la grotte principale. Elle est la fille du grand chef de la tribu de l'Ours Bleu.
C'est un gladiateur, avec les changements suivants :

- Hydia est d'alignement chaotique mauvais.
- Elle parle Bothii (la langue Uthgardt) et Commun.
- Elle porte trois lances.

L'ourson des cavernes ne se bat que pour se défendre et suit les personnages s'ils le nourrissent. Les personnages qui fouillent dans la grotte ne trouvent que quelques os rongés.

Trésor

Hydia porte une pochette en peau contenant sept pierres précieuses de 50 po. Elle donne à l'enlaceur de la zone 12 une pierre précieuse chaque fois qu'elle traverse son repaire.

Développement

Hydia et les ours des cavernes adultes s'intéressent à toute perturbation extérieure. S'ils détectent des intrus, Hydia ordonne aux ours d'attaquer pendant qu'elle rassemble les autres membres de sa tribu, en commençant par les guerriers de la zone 15A. Évitant les hautes corniches, elle se dirige vers le nord à travers les zones 4, 5 et 9, jusqu'au camp de la zone 15B. Puis elle se dirige vers la zone 15C, en passant par les zones 9 et 10 en chemin. Ensuite, elle traverse la zone 12 pour atteindre la zone 15D, soudoyant l'enlaceur de la zone 12 avec une pierre précieuse. Rassembler tous ses membres prend environ 10 minutes. Avec eux à sa suite, elle repart par la zone 12 et se dirige vers le sud à travers le canyon central.

4. Marre de Boue Gorgone

Trois géants des pierres fossilisés se trouvent dans des alcôves le long du mur sud de cette grotte, dont le sol descend doucement vers une mare de boue de gorgone de 21 mètres de largeur et de 6 mètres de profondeur (voir ci-dessous). La lumière naturelle illumine un tunnel montant au nord-ouest qui mène à une haute corniche surplombant le canyon.

Cette grotte contient un **géant des pierres** qui a gagné les avantages de l'état d'Olach Morrah (voir la section « Le grand calme » plus haut dans ce chapitre) et a jeté un sort de fusion dans la pierre sur lui-même. Il se cache dans le mur oriental, entre les tunnels qui mènent aux zones 5 et 15A. Il utilise sa perception des vibrations pour détecter les intrus. Dès qu'un personnage passe, le géant émerge du mur et tente de pousser ce personnage dans la mare de boue de gorgone lors de son premier tour au combat. Il le fait s'il réussit un test de Force (athlétisme) en opposition à un test de Force (athlétisme) ou de Dextérité (acrobatie) de la cible (la cible choisit la caractéristique à utiliser). Quand le géant apparait, il surprend les personnages qui ont un score de perception passive inférieur à 12. Après avoir tenté de pousser un personnage dans la boue, le géant attaque le groupe avec sa massue.

Boue Gorgonne

Cette mare de boue épaisse et magique est considérée comme des sables mouvants (voir la section « Dangers de la nature » au chapitre 5 du *Guide du Maître du Donjon*), et peut aussi pétrifier les créatures qui y sont immergées. Une créature qui termine son tour dans une zone de boue de gorgone doit réussir un jet de sauvegarde de constitution DD 12 ou être pétrifiée. La boue de gorgone retirée de son bassin devient une boue ordinaire. Le bassin dégage une aura de magie de transmutation sous le contrôle d'un sort de *détection de la magie*.

Une créature pétrifiée peut être extraite de la boue. Pour simplifier, supposons qu'un petit personnage pétrifié pèse 113 kilos et qu'un personnage de taille normale pétrifié pèse 272 kilos.

5. Tombe des Thanes

Cette grotte, ouverte sur le ciel, a des murs de 30 mètres de haut. Le sol de la grotte est en forme de cuvette, avec un bassin d'eau de pluie de 3 mètres de profondeur au milieu. Cinq géants des pierres fossilisés portant des regalia de pierre - les restes de thanes morts depuis longtemps - se dressent dans des alcôves, les yeux écarquillés et la bouche bée. Dans les murs se trouvent trois paires de portes en pierre sculptée avec des charnières en pierre simples. Les portes mesurent 7.5 mètres et pèsent plusieurs tonnes, mais elles sont bien équilibrées sur leurs gonds ; un personnage peut en ouvrir une avec un test réussi de Force DD 18 (Athlétisme).

Cette salle contient deux **géants des pierres** qui ont gagné les avantages de l'état d'Olach Morrah (voir la section « Le grand calme » plus haut dans ce chapitre). Ils ont utilisé le sort fusion dans la pierre pour s'enfoncer dans le sol près des tunnels qui mènent à cette zone. Ils se lèvent et attaquent les intrus, surprenant ceux qui ont un score de perception passive inférieur à 12.

Derrière chaque porte se trouve une chambre rugueuse avec un plafond de 15 mètres de hauteur. La chambre sud-ouest semble vide mais contient une mauvaise surprise (voir « Piège »). Les géants stockent leurs objets de valeur dans les chambres à l'est et au nord-est (voir « Trésor »).

Pièges

Le sol au milieu de la chambre sud-ouest est illusoire et cache une fosse circulaire suffisamment large pour laisser passer un géant (marquée sur la carte par un cercle pointillé). Toute créature qui marche sur cette section de sol tombe à travers l'illusion dans une goulotte inclinée vers le sud et plonge dans le bassin de boue de gorgone de la zone

4. Si l’on inspecte le sol cela révèle l'illusion qui peut être dissipée (DD 16).

Trésor

Sur le sol de la chambre nord-est se trouvent quatre sacs géants. Chaque sac contient 3d10 × 100 pc, 2d10 × 100 pa et 1d10 × 100 po, plus 1d3 objets banals, déterminés en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant de l'introduction.
Sur le plancher de la chambre est se trouve une vieille barque assez grande pour contenir six petits et moyens personnages et leur équipement. Les géants des pierres l'utilisent comme conteneur de stockage. Il contient cinq autres sacs de trésor, dont le contenu est déterminé comme ci-dessus. De plus, un sac déterminé aléatoirement dans la chaloupe contient également un objet magique, déterminé en jetant le dé sur la Table G des objets magiques au chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon*.

6. Graveur des Roches

Cette grotte est non meublée. Un **géant des pierres** monte la garde ici et passe le temps en ciselant des pictogrammes dans un mur puis en utilisant son sort de façonnage de la pierre pour nettoyer le mur et recommencer. Ce géant a bénéficié des avantages de l’état d’Olach Morrah (voir la section « Le grand calme » plus haut dans ce chapitre). Quand il repère des intrus, il penche la tête et leur lance un regard interrogateur avant de lancer le sort peau de pierre sur lui-même et d'avancer.

Développement

Si le géant des pierres entend le crissement strident du roc dans la zone 2, le géant lance le sort *peau de pierre* sur lui-même et enquête ensuite. Il faut 2 tours au géant pour atteindre le bout du tunnel sud.

7. Tombe de Skodkong

Ici se trouve la tombe du Skodkong (« Roi du brouillard »), le premier des thanes de la Crevasse de la Pierre-morte. Contrairement à la plupart des géants des pierres, le Skodkong avait une peau gris pâle, d'où son surnom. La chambre est ouverte sur le ciel et a des murs de 30 mètres de haut. Des flaques d'eau de pluie se sont formées sur le sol de chaque côté de la dalle du géant des pierres gris pâle. Trois géants des pierres morts et fossilisés dans des alcôves se dressent au-dessus du Skodkong, ne représentant aucune menace pour les intrus.

La dalle de pierre est en fait le corps remodelé du Skodkong, qui est recouvert de larges empreintes en forme de main. Toute créature qui appuie ses mains sur la pierre laisse des marques peu profondes sur sa surface, comme si la dalle était en argile molle. Rien d'autre ne peut remodeler ou pénétrer la pierre.

Le premier personnage qui tente de toucher la dalle y est irrésistiblement attiré, après quoi la pierre durcit instantanément. Piégé ainsi dans la pierre, le personnage est entravé, il ne peut rien entendre ni rien voir, et a une couverture totale. Le personnage entend une voix profonde et grondante dire : « Demande ! » en Commun. Le personnage peut maintenant poser trois questions à Skodkong, et il fournit des réponses véridiques et compréhensibles que seul le personnage peut entendre. (Vous pouvez prendre le joueur du personnage en aparté si vous le souhaitez, car les autres personnages ne peuvent pas entendre ce qui est dit). Une fois qu'il a répondu à trois questions, le Skodkong libère le personnage, qui est éjecté hors de la dalle. Le Skodkong ne peut pas être contacté plus d'une fois au cours de cette aventure. Si le personnage entraîné dans la dalle ne pose aucune question, le Skodkong expulse le personnage après 1 minute. Une fois que ce personnage est expulsé, un autre personnage peut tenter de contacter le Skodkong comme décrit ci-dessus. Un seul personnage à la fois peut être attiré dans la dalle.

8. Grotte de l’Extracteur de Pierre

Les personnages doivent escalader un rebord de 3 mètres de hauteur pour atteindre cette grotte, quelle que soit la direction d'où ils s'approchent. La lumière d'une torche unique reflète les dépôts de pierres précieuses dans les murs. Deux tables en pierre sortent naturellement du sol. Posées sur elles, il y a plusieurs poinçons et burins géants.

Trésor

Les personnages qui ont du temps libre peuvent ébrécher les pierres des murs à l’aide de pics et d’outils similaires. Un personnage qui passe 1 heure à le faire extrait ainsi 100 po de pierres brutes. La grotte contient 15 000 po de pierres précieuses non coupées. Les murs sont nus une fois que toutes les pierres précieuses sont enlevées.

9. Grotte des Chèvres

Un grand feu de camp brûle au milieu de cette grotte. Le feu illumine des sculptures murales représentant des géants des pierres soulevant des rochers au-dessus de leurs têtes.

Assis autour du feu de camp se trouvent deux **géants des pierres**. Ils sont en train de méditer afin de profiter des avantages de l'état d'Olach Morrah (voir la section « Le grand calme » plus haut dans ce chapitre). S'ils restent tranquilles pendant encore 30 minutes, ils se tournent vers la pierre et restent pétrifiés pendant les huit heures qui suivent. S'ils détectent des intrus avant, ils se lèvent et hissent leurs massues de pierre. Furieux de l'interruption, ils attaquent les intrus et poursuivent ceux qui fuient.
Des rebords de 3 mètres de haut forment de larges marches qui longent le mur sud vers un tunnel qui mène à la zone 15B. Un tunnel dans le mur nord-est mène à un rebord de 9 mètres de hauteur, éclairé naturellement, qui surplombe le canyon. Au nord-ouest se trouve une grotte latérale en contrebas contenant seize chèvres des montagnes, que les géants des pierres mangent occasionnellement. Un rebord de 3 mètres de hauteur emprisonne les chèvres dans la grotte. Les chèvres ne sont pas menaçantes.

10. Ferme aux Champignons

Cette grotte humide contient un grand bassin peu profond autour duquel poussent des couches colorées de mousse. Germant à partir de ces lits moussus, il y a une multitude de champignons dont la taille varie de quelques centimètres à 1.5 mètres. Les géants des pierres considèrent les champignons comme un délice et les mangent crus. Un ruisseau étroit provenant d'une fissure dans le tunnel nord-est alimente le bassin avant de se retourner vers l'ouest et de se déverser dans le canyon.

Un **géant des pierres** se baigne dans le bassin. Il a bénéficié des avantages de l'état d'Olach Morrah (voir la section « Le grand calme » plus haut dans ce chapitre). S'il entend des intrus se rapprocher, il utilise son sort de *fusion dans la pierre* pour s'enfoncer dans la pierre au fond du bassin. Si les personnages perturbent le bassin ou tentent de traverser la pièce, le géant se lève et attaque avec sa massue. Les personnages avec un score de perception passive inférieur à 16 sont surpris par le géant lorsqu'il sort du bassin. Dix **perceurs** se trouvent au plafond de 15 mètres de hauteur. En guise d'action bonus à son tour, le géant peut fredonner un son et faire tomber l'un des perceurs sur une autre créature dans la caverne. Autrement, les perceurs n'attaquent pas.

11. Tunnel Envahi

Les champignons de la zone 10 se sont répandus dans ce tunnel. Une forêt de champignons gluants, de quelques centimètres à 1 mètres de hauteur, couvre le sol et les géants des pierres fossilisés qui se dressent le long des murs sont recouverts de mousse bleue, dorée et écarlate.
Quand un ou plusieurs personnages atteignent le milieu de cette zone, faites-en sorte que tous les personnages du tunnel fassent un test de Sagesse DD 13 (perception). Ceux qui échouent au test sont surpris lorsque deux **poudings noirs** sortent des crevasses du sol et attaquent.

12. Tombe des Guerriers

Cette grotte, ouverte sur le ciel, a des murs de 45 mètres de haut avec de nombreux rebords et surplombs naturels recouverts de mousse. La lumière d'un feu s'écoule d'une ouverture au sommet d'une corniche de 9 mètres de hauteur dans le mur nord-ouest. Au-delà de cette corniche se trouve une autre caverne (zone 15D) accessible en montant dans un tunnel dans le mur nord-est.

Un bassin d'eau de pluie de 1.5 mètres de profondeur se dresse au milieu du sol entre trois stalagmites et les restes fossilisés de quatre géants des pierres remplissent des alcôves creusées dans les murs. Des **chauves-souris** inoffensives nichent dans leur bouche béante pendant la journée et volent autour de la grotte la nuit.

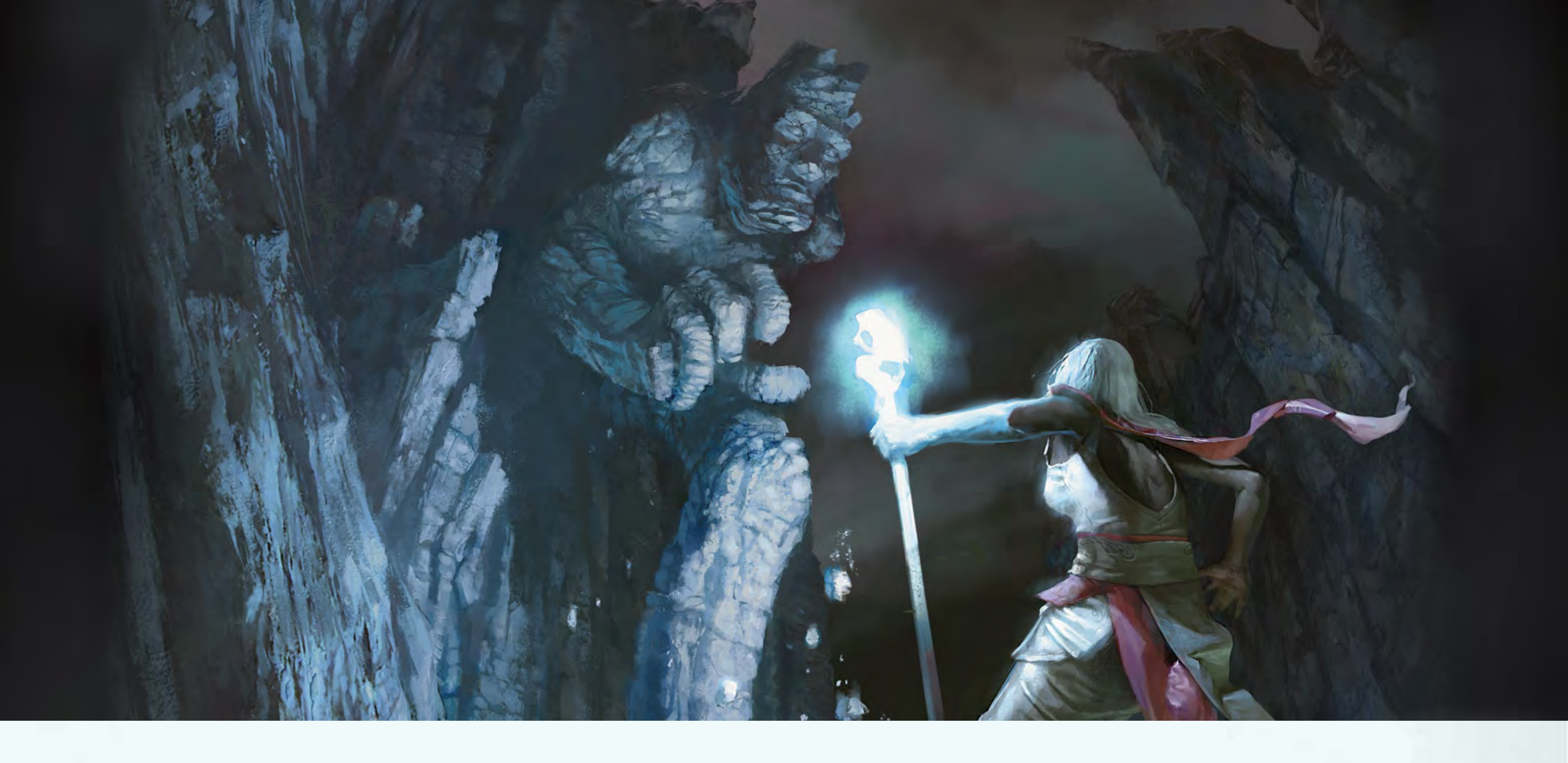
La stalagmite la plus méridionale est en fait un **enlaceur** qui se nourrit des chauves-souris, mais a besoin de proies plus succulentes. Il attaque les personnages lorsqu'ils traversent la pièce. Les géants des pierres et les barbares de l'Ours Bleu apaisent l'enlaceur en lui offrant des pierres précieuses. Si on offre une pierre précieuse de 50 po ou plus à l'enlaceur, il avale la gemme et laisse passer les intrus sans les inquiéter. L'enlaceur doit être corrompu à chaque fois qu'une ou plusieurs créatures veulent traverser la pièce en toute sécurité, et cela coûte une pierre précieuse, quel que soit le nombre de créatures essayant de passer.

Trésor

L'enlaceur a douze pierres précieuses de 50 po, quatre pierres précieuses de 100 po et une pierre précieuse de 500 po dans son gésier, qui peuvent être récupérées une fois que la créature est morte.

Développement

Les Uthgardt dans la zone 15D peuvent entendre des sons de combat ici. Ils répondent en lançant des lances sur les intrus depuis le rebord de 9 mètres de hauteur surplombant la grotte.



Géants des pierres fossilisés

13. Skoraeus Osdepierre

Les géants des pierres ont sculpté le mur du fond du canyon en une statue de 45 mètres de haut de leur dieu, Skoraeus Osdepierre, qui ressemble à un géant des pierres puissant avec des pointes dépassant de sa tête et de ses épaules. Le monument est un bijou de pierre taillée étonnant de par sa taille. Des chutes d'eau coulent de la montagne sur la statue, qui canalise l'eau dans un ruisseau qui s'écoule à travers le canyon. Le bruit de l'eau qui tombe est assez fort ici, et une brume épaisse dérive sur tout. Les personnages qui inspectent la statue et réussissent un test de Sagesse (perception) DD 20 repèrent un orbe de la taille d'une *boule de cristal* intégré dans son œil droit (voir « Trésor »).

Deux géants des pierres s'agenouillent devant la statue, la tête courbée, leurs massues en pierre allongés sur le sol à côté d'eux. Ils n'ont pas pratiqué le rituel de méditation et ne bénéficient donc pas des avantages du trait d'Olach Morrah (voir la section « Le grand calme » plus haut dans ce chapitre). Les personnages qui attaquent les surprennent. Ces géants sont neutres, cependant, pas maléfiques. Ils ont commencé à mettre en doute la santé mentale de Kayalithica et prient Skoraeus Osdepierre pour sa sagesse. Si les personnages les attaquent, les géants deviennent enragés et ripostent en retour. Si les personnages attirent leur attention de manière non menaçante, les géants se lèvent et les regardent d'un air interrogateur, mais ne cherchent pas immédiatement leurs massues. Les géants ne parlent que Géant. Si les personnages leur posent des questions sur Kayalithica ou sa conque de téléportation dans cette langue, les géants partagent les informations suivantes :

- Kayalithica est dans le temple. (Les géants peuvent indiquer la direction de la zone 14, mais ils avertissent également les personnages que seuls les thanes des géants des pierres sont autorisés dans le temple.)
- Elle porte une conque de téléportation donnée par le roi Hekaton.
  - Elle grave des questions dans le Steinfang, une stalactite géante. Les réponses à ses questions lui parviendront lors de la prochaine nouvelle lune.
- Kayalithica pense pouvoir plaire à ses dieux et élever les géants des pierres au sommet de l'Ordre en effaçant les œuvres blasphématoires des habitants de la surface.

Ces géants ne sont pas assez courageux pour s'opposer à Kayalithica maintenant, mais ils n'auront aucune rancune si les personnages tentent de l'éliminer.

Trésor

Enchâssé dans l'œil droit de la statue se trouve un *orbe de la rune de stein* (voir annexe B). Tout personnage à portée de main peut le désenchâsser avec une lame ou un outil

similaire. Les géants des pierres qui assistent au vol feront tout leur possible pour tuer le voleur et récupérer l'orbe.

14. Le Temple

Seuls les thanes des géants des pierres sont autorisés à l'intérieur de cette caverne sacrée. Tous les autres géants des pierres doivent rester à l'extérieur ou faire face à une punition certaine, sur ordre de Thane Kayalithica et de ceux qui l'ont précédée. Il est également interdit aux Uthgardt d'entrer, de même qu'aux personnages.

Les restes fossilisés de trois béliers morts depuis longtemps se trouvent dans des alcôves creusées dans le mur ouest, les yeux fixés sur une île rocheuse entourée de boue de gorgone (voir la zone 4). La boue, que Kayalithica appelle le Fjellblod (« sang de la montagne »), pénètre dans la grotte par des grilles de pierre dans les murs nord-est et sud-est. La boue fait 6 mètres de profondeur. Deux ponts en pierre robustes enjambent le bassin de boue, reliant l'île aux corniches voisines. Surplombant ces ponts, il y a deux autres géants des pierres fossilisés.

La pièce la plus importante de la pièce est le Steinfang, une stalactite de 12 mètres de long suspendue au plafond au-dessus de l'île. D'une base de 6 mètres de diamètre, elle se rétrécit à un point rugueux à quelques mètres au-dessus de la surface de l'île. Le Steinfang est gravé avec les questions écrites par Kayalithica en Dethek, le script nain. Le thane des géants des pierres sculpte de nouvelles questions dans la stalactite lorsque les personnages arrivent. En entrant dans la grotte, les personnages ont commis un blasphème que Kayalithica ne peut pardonner. C'est un **géant des pierres**, avec les changements suivants :

- Kayalithica est d'alignement neutre mauvais et a 170 points de vie.
- Elle a un charisme de 14 (+2).
- Elle a acquis les avantages de l'état d'Olach Morrah (voir la section « Le grand calme » plus haut dans ce chapitre).
- Elle porte une massue en adamantium. Cette arme magique n'a aucun bonus aux jets d'attaque ou de dommages. Une créature peut s'y harmoniser et l'arme s'élargit ou se réduit pour devenir d'une taille appropriée pour cette créature.

Une fois au cours de cette aventure, Kayalithica peut, en tant qu'action, pointer l'un des géants des pierres fossilisés de cette grotte et l'animer comme un gigantesque **golem de pierre** avec 195 (17d12 + 85) points de vie. Ses statistiques sont par ailleurs celles d'un golem de pierre. Elle anime le géant le plus proche du personnage ou des personnages qu'elle considère les plus menaçants, puis ordonne à l'assemblage de les attaquer. Le golem obéit aux commandes de Kayalithica ; il s'effrite et est détruit instantanément si elle meurt.
Si les personnages font des attaques à distance contre elle, Kayalithica lance fusion dans la pierre et se cache dans la stalactite. Elle attend qu'ils soient proches avant de les attaquer avec sa massue en adamantium. Le Steinfang est immunisé à tous les sorts de 3ème niveau ou inférieur, mais il est vulnérable aux dégâts contondants, tranchants et perçants causés par les armes en adamantium. Il a une CA de 15, un seuil de dégâts de 10 et 100 points de vie. Lorsque le Steinfang tombe à 0, il explose et chaque créature sur ou au-dessus de l'île doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, infligeant 70 (20d6) points de dégâts contondants de débris volants sur un jet de sauvegarde raté, ou la moitié des dommages sur un succès. Une créature fusionnée avec le Steinfang quand il explose ne subit aucun dégât et apparaît au milieu de l'explosion.

Les Questions de Kayalithica

Comme ses ancêtres avant elle, Kayalithica croit que la stalactite lui permet de communier avec Skoraeus Osdepierre, le dieu des géants des pierres. En vérité, le Steinfang fait partie d'un primordial de Terre malveillant nommé Draunn, qui se trouve piégé quelque part au fond des Montagnes des Pics Gris. Le primordial dort la plupart du temps, ne se réveillant que les nuits de la nouvelle lune. Le roi Hekaton a tenu en échec d'autres thanes qui se sont laissés corrompre par le Steinfang, mais avec la disparition du roi Hekaton, Kayalithica est libre de causer le tort que son « dieu » exige.
Toute créature peut tailler des questions sur la stalactite. Ces questions (avec tout ce qui a été gravé dans la pierre) restent jusqu'à la prochaine nouvelle lune, lorsque les sculptures sont remplacées par des réponses écrites en Dethek, le script nain. Toute sculpture qui n'est pas une question disparaît tout simplement, rien n'apparaissant à sa place. Kayalithica a gravé les questions suivantes dans le Steinfang :

- Que dois-je faire ensuite pour te plaire, noble père ?
- Les créatures des rêves nous posent-elles un danger ?
- Y a-t-il des traîtres dans mon clan ?
- Est-ce qu'on peut faire confiance à ces barbares chétifs ?
- Le gnome ment-il à propos des défenses d'Eauforte ?

Le primordial n'est pas une entité qui sait tout - bien au contraire. Ses réponses sont motivées par le désir de semer la discorde et il n'a aucune connaissance de ce qui se passe dans le monde. Si les personnages attendent de voir quelles réponses apparaissent, lancez un d20 et supposez que la prochaine nouvelle lune se produira dans ces nombreuses nuits. Ses réponses aux questions ci-dessus sont les suivantes : « Détruisez les œuvres des habitants de la surface », « Oui », « Oui », « Non » et « Oui ».

Trésor

Thane Kayalithica a trois poches (l'équivalent de sacs de taille normale) attachées à une ceinture de mithral (d'une valeur de 750 po) autour de sa taille. L'une des poches contient 500 pp. Une autre contient sa *conque de téléportation* (voir annexe B) et sept gemmes de 500 po. Le troisième contient un gnome des roches horloger nommé Elister Noggins. Bien qu'il ne soit pas un trésor en soi, le gnome des roches affable leur promet « une grande récompense » si les personnages le ramènent en toute sécurité dans son magasin d'Eauforte.

Développement

Elister, le gnome des roches, a été capturé par un géant des pierres et amené à Kayalithica parce qu'il prétendait avoir des informations utiles sur les défenses d'Eauforte. Lorsque Kayalithica a interrogé le gnome, il a essayé de la décourager d'attaquer la ville en exagérant sa description de ses capacités défensives.

Kayalithica attend que le Steinfang confirme si le gnome a parlé honnêtement. En attendant, elle garde Elister en sécurité. Il a survécu en utilisant sa magie pour créer de la nourriture et de l'eau. Il prétend qu'il était inutile d'essayer de s'échapper de la Crevasse de la Pierre-morte, puisque les géants des pierres l'auraient probablement tué pour avoir essayé. Elister a les statistiques d'un **prêtre**, avec les changements suivants :

- Il est de petite taille et d'alignement chaotique neutre.
- Il a une vitesse de déplacement de 7.5 mètres.
- Il a une vision dans le noir sur 18 mètres.
- Il a un avantage sur tous les tests de sauvegarde d'intelligence, de sagesse et de charisme contre la magie.
- Il a préparé le sort de création de nourriture et d'eau au lieu d'esprits gardiens.
- Il parle le Commun et le Gnome.

Fervent adorateur de Gond, dieu des inventeurs, Elister offre au groupe une petite horloge (d'une valeur de 1500 po) en guise de récompense pour avoir sauvé sa vie et l'avoir ramené chez lui en toute sécurité. L'horloge contient une petite cloche qui sonne au sommet de chaque heure et peut être entendue jusqu'à une distance de 18 mètres. Après avoir sonné à haut-soleil, l'horloge doit être remontée ou elle ne fonctionne plus. Remonter l'horloge nécessite une petite clé (fournie par Elister) et prend une action. L'horloge donne une heure très précise.

Les personnages qui visitent le magasin Elister à Eauforte découvrent qu'il a un compagnon d'horlogerie de la taille d'un gnome. La construction, Tick Tock, a les statistiques de l'armure animée, sauf que sa taille est petite et qu'elle a 27 (6d6 + 6) points de vie. Il suit uniquement les commandes d'Elister. Si les personnages ont un dirigeable, Elister l'adore et demande à rester à bord, proposant de surveiller les réparations et de servir de médecin d'urgence. La première fois que lui et Tick Tock sont laissés à bord du dirigeable, ils essaient de le voler et de s'envoler.

15. Campement des Uthgardt

Chacune de ces grottes a des murs gravés de motifs semblables à des labyrinthes et des spires. De nombreuses stalactites sont suspendues au plafond. Plusieurs barbares Uthgardt de la tribu de l'Ours Bleu habitent chaque caverne. Certains se reposent, d'autres mangent, aiguisent des armes ou font le gué debout. Chaque membre de la tribu a une litière primitive. Les barbares enquêtent sur les bruits forts dans les zones adjacentes.

15a. Baril de Bierre

Cette grotte pue la bière forte. L'odeur provient d'un baril de 13 mètres de diamètre qui se dresse contre le mur est. Il dégage une aura de magie d'invocation et se remplit comme par magie de bière chaque jour à l'aube. Les géants des pierres ont trouvé le tonneau dans la cave d'une taverne détruite à Llorkh et l'ont gardé. Un gobelet en pierre gravé, conçu pour les géants des pierres, est placé dans une niche au-dessus du canon.

Cinq **guerriers tribaux** de l'Ours Bleu (hommes et les femmes Humains, CM) y vivent. S'ils ne sont pas occupés ailleurs, deux dorment dans leur lit, un autre aiguise une lance et les deux autres se tiennent près de la colonne de pierre dans la partie ouest de la grotte. Un rebord de 3 mètres de hauteur au sud-est donne sur une grotte vide sur le côté.

15b. Grotte du Rassemblement

se lever du sol ou de se fondre dans le sol. En ce moment, cependant, dix **guerriers tribaux** de l'Ours Bleu (hommes et femmes Uthgardt, CM) utilisent la grotte comme un repaire. S'ils n'ont pas été dérangés, la moitié des guerriers dorment dans leur lit tandis que les autres dînent d'une chèvre rôtie et aiguisent leurs armes autour d'un grand feu de camp qui brûle au milieu de la grotte.

15c. Grotte du Chaman

Les personnages entendent des chants à l'approche de cette grotte, à moins que leurs occupants n'aient été attirés ailleurs.

La partie nord de la grotte est 3 mètres plus bas que le reste de la grotte. Elle contient quatre couchages appartenant à trois **berserks** (hommes et femmes Uthgardt, CM) et un **shaman Uthgardt** (voir annexe C) de la tribu de l'Ours Bleu. Les berserks sont réunis autour d'un feu de camp dans la zone principale, chantant une prière à Uthgar tandis que le chaman danse en cercle dans le sens antihoraire autour d'eux avec son paquet sacré bien serré contre sa poitrine. Une chèvre morte rôtit sur une broche en bois au-dessus des flammes.

15d. Grotte des Oxydeurs

Six **guerriers tribaux** de l'Ours Bleu (hommes et femmes Uthgardt, CM) habitent ici. Trois d'entre eux dorment dans leur lit tandis que trois sont assis à côté d'un feu de camp qui brûle entre un pilier rocheux et deux hautes stalagmites. Au sud-est du feu de camp se trouve un trou de 9 mètres de

Thane Kayalithica organise des réunions de clans ici. Comme action, elle peut commander à un trône de pierre de

large dans le mur sud-est qui donne sur une grotte naturellement éclairée (zone 12), dont le sol se trouve à 9 mètres au-dessous.

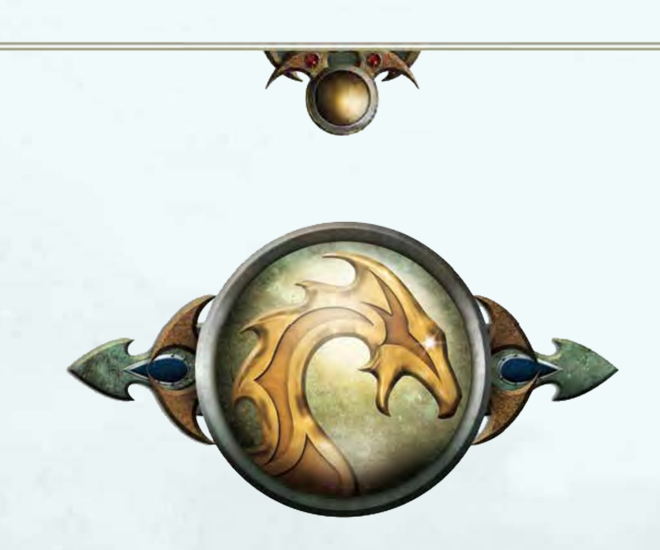
Deux grandes cages en bois sont nichées sous un débordement naturel le long du mur nord. Les portes de la cage ont de simples verrous à glissière et l'ouverture d'une porte de cage nécessite une action. Une cage est vide, l'autre contient deux **oxydeurs** capturés. Les oxydeurs ne peuvent nuire à personne tant qu'ils sont confinés dans leur cage, bien que leurs antennes soient assez longues pour toucher des objets en métal amenés à moins de 30 centimètres des barreaux de la cage.

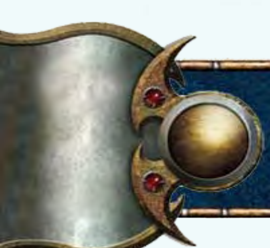
Développement

Si les guerriers tribaux sont attirés ailleurs, ils libèrent les oxydeurs et les laissent garder la grotte.
Autrement, ils ne libèrent pas les oxydeurs.

Montée en Niveau des Personnages

Si Kayalithica a la *conque de téléportation* et que les personnages l'obtiennent, ils peuvent l'utiliser pour se téléporter vers Maelstrom une fois qu'un personnage s'y harmonise. Les personnages peuvent avoir quelques problèmes à résoudre avant d'utiliser la conque, par exemple de ramener Elister en toute sécurité à Eauforte. Les personnages doivent passer au 9ème niveau avant de commencer le chapitre 10, « Bastion des géants des tempêtes ».





Chapitre 7: Glacier des Géants du Givre

À partir de leur forteresse glacée de Svardborg, Jarl Storvald et ses géants du givre attaquent avec leurs navires à la recherche de l'Anneau de l'hiver, un artefact qu'ils peuvent utiliser pour provoquer l'ère de la glace éternelle. Bien qu’ils soient loin d’atteindre cet objectif, les géants du givre constituent une terrible menace pour le Nord. Dans cette partie de leur mission, les personnages affrontent cette menace de front. Si les personnages obtiennent la conque de la téléportation de Storvald, ils peuvent l'utiliser pour se rendre à Maelstrom, la citadelle sous-marine du roi Hekaton (voir le chapitre 10, « Bastion des géants des tempêtes »). Dans la poursuite de cet objectif, les personnages doivent échapper (ou se mesurer) aux nombreux habitants impitoyables de la forteresse.

La bonne nouvelle est que les choses pourraient être pires. La mauvaise nouvelle est qu’elles le seront bientôt. Lorsque les aventuriers arrivent à Svardborg pour la première fois, Jarl Storvald n'est pas là. Il est à bord du Krigvind, son navire amiral, chassant des baleines dans la mer de glace. Alors que les personnages cherchent sa conque, le Krigvind et ses géants reviennent.

Géants du Givre

Passez en revue les informations sur les géants du gel dans le Monster Manual. Cela vous aidera à jouer le rôle des géants dans ce chapitre.

Rebâtir Svardborg

Quand Annam le Père-de-tous a brisé l'Ordre, Jarl Storvald et ses géants du givre ont embarqué dans un immense bateau appelé le Krigvind pour reconquérir Svardborg, un cercle d'immenses chalets construits au sommet d'un Glacier dans la mer de glace en mouvement. Dans le temple de Thrym à Svardborg, les géants ont trouvé sept œufs de dragon blanc. Peu de temps après que les géants eurent

saisi les œufs, une paire de dragons blancs adultes, Cryovain et Isendraug, sont revenus d'une chasse et ont exigé que les géants abandonnent leur progéniture. Storvald a menacé de détruire les œufs de dragon non éclos à moins que Cryovain et Isendraug ne se soumettent à sa volonté. Les dragons blancs peu malins y ont concédé et ont été soumis. Les géants ont confiné Isendraug à son antre dans le temple et Cryovain a été enchaîné au pont du Krigvind.

Après avoir asservi les dragons, les géants sont tombés sur une tribu de barbares Northlanders vivant sur la banquise dans la mer de glace et les ont également conquis. Les Hommes du Nord ont été transportés à Svardborg et chargés de réparer les pavillons des géants du givre et de libérer plusieurs grands drakkars (drakkar de taille géante) ensevelis dans la glace. Ces barbares respectent la puissance des géants du givre et, maléfiques eux-mêmes, servent les géants sans protester. Les barbares parlent le Yéti aussi bien que le Géant, et ont plusieurs esclaves yétis qui travaillent parmi eux. Les géants du givre et les yétis ne parlent pas de langues communes, les géants comptent donc sur les barbares pour commander les yétis.

L'Anneau de l'hiver

Après avoir récupéré Svardborg, Jarl Storvald a utilisé la magie runique pour trouver la meilleure façon de trouver l'*Anneau de l'Hiver* - que les géants du givre appellent « Glace qui ne fond jamais ». Les runes ont dit à Storvald que l'aide viendrait à lui après qu'il ait mené une série de raids sur les communautés côtières. Il a envoyé des navires pour attaquer des sites le long de la Côte des Epées, et lors d'un raid sur Port Llast, les géants ont capturé un mage Zhentarim, Nilraun Dhaerlost. Nilraun a été traîné devant Storvald et s'est rendu compte que les géants du givre cherchaient l'*Anneau de l'Hiver*. Comme les runes l'avaient prédit, Nilraun était également à la recherche de l'anneau et connaissait son histoire récente. Il a suggéré la formation d'une alliance entre Jarl Storvald et le Réseau Noir, rendant attrayant le marché en offrant au géant du givre exactement ce dont il avait besoin : des informations sur le porteur actuel de la bague, Artus Cimber, et une goutte de sang de Cimber (que le Réseau Noir a en sa possession). Nilraun attend maintenant que les géants du givre traquent l'anneau, afin qu'il puisse le voler et le réclamer pour lui-même. Storvald veut aussi la bague, et chaque méchant complote secrètement pour trahir l'autre une fois que l'anneau sera trouvé.

Storvald a utilisé la goutte de sang d'Artus Cimber lors d'un rituel de magie runique pour transformer un diamant géant en pierre de sang (voir annexe B). Malheureusement pour le jarl, l'objet ne peut pas trouver Artus Cimber spécifiquement ; au lieu de cela, il identifie l'emplacement de la créature la plus proche dans laquelle le sang Artus coule dans les veines. Artus a beaucoup de parents vivants et quelques-uns d'entre eux résident dans le Nord. Stodvald est dirigé vers la ville de Bryn Shander dans le Valbise, où habite l'un des enfants d'Artus (voir chapitre 2). Le jarl a envoyé une bande de géants du givre pour trouver Artus Cimber et obtenir la bague.

L'*Anneau de l'Hiver* est un artefact insaisissable, et ni lui ni son porteur ne peuvent être trouvés au cours de cette aventure. Les personnages qui cherchent à trouver l'anneau pour eux-mêmes vont rapidement atteindre une impasse après l'autre. Même la divination ne révélera pas la localisation actuelle de l'anneau. Au fil des ans, divers Ménestrels ont consacré des ressources à la recherche d'Artus Cimber et de l'anneau en vain. Si les Ménestrels sont pris au dépourvu par les tentatives des personnages pour localiser Artus et l'anneau, ils tentent de décourager une telle poursuite. Artus Cimber et l'*Anneau de l'Hiver* ont un rôle à jouer dans une autre aventure.

Svardborg

À l'époque où les géants dirigeaient le nord, Svardborg était un village reculé où les géants du givre venaient chasser les baleines et les morses géants. Il a été abandonné après la chute de l'empire d'Ostoria et, au fil du temps, il a dérivé vers le nord et a été pris dans la glace. Aujourd'hui, Svardborg flotte au milieu de centaines d'autres Glaciers dans la Mer des Glaces Flottantes. Trois des pavillons sont encore ensevelis sous la glace, tandis que les autres ont été détachés de la glace et rendus habitables. L'expansion et la contraction de la glace au cours des siècles ont endommagé les pavillons et des réparations sont en cours. Jarl Storvald a envoyé des navires sur le continent afin de ramasser le bois nécessaire à la réparation.

Les chalets sont perchés sur des falaises de glace qui plongent d'une hauteur de 15 mètres jusqu'à la mer. Les falaises sont à seulement 3 mètres de hauteur près du Chalet de cale-sèche (zone 3), où les géants ont construit une jetée en bois pour amarrer leurs punts.

Une large fissure dans le Glacier permet d'accéder au cœur creux de Svardborg, une cavité remplie d'eau ouverte sur le ciel où les géants amarrent leurs grands drakkars. Une porte faite d'un de filet de chaînes de fer épaisses s'étend sur le passage. Les géants abaissent les chaînes dans l'eau pour laisser passer leurs navires. Un petit bateau, comme une chaloupe de taille adaptée aux humains, peut traverser le filet même lorsque la porte est levée. Les navires plus gros

qu'une chaloupe sont trop gros pour traverser la porte quand le filet est levé.

Atteindre Svardborg

À moins qu'ils n'aient les moyens de s'y rendre par les airs, les personnages doivent sécuriser le passage sur un navire et traverser la Mer des Glaces Flottantes pour atteindre Svardborg (voir les cartes ci- dessous).

Dirigeable

Si les personnages ont un dirigeable (voir la section « Dirigeable d'un culte » du chapitre 4), ils peuvent l'utiliser pour atteindre Svardborg et éviter un long et glacial voyage en mer.

Montures Volantes

Le village côtier de Chute du Feu abrite une cavalière et entraîneuse de griffons, Dasharra Keldabar.
Les personnages cherchant des montures volantes à Eauprofonde, Padhiver ou Luskan sont dirigés vers Dasharra. Ils peuvent la payer pour prendre des leçons de monte de griffon, puis utiliser les griffons pour se rendre à Svardborg. Lorsque les personnages sont prêts à partir, Dasharra ouvre la voie avec Screecher, son griffon et sa monture personnelle. Les griffons de Dasharra volent à une vitesse de 13 kilomètres par heure et peuvent parcourir environ 103 kilomètres par jour lorsqu'ils volent par vent contraire. Le vol à destination de Svardborg prend cinq jours, avec des vents forts et froids tout le long du trajet. Grâce à un fort vent arrière, le voyage du retour est plus court, les griffons pouvant parcourir environ 129 kilomètres par jour. Dasharra s'attend à ce que les personnages fournissent leur propre équipement de survie, leurs fournitures et leurs rations.

Lorsque le groupe atteint Svardborg, Dasharra recommande aux personnages de poser leurs griffons sur les quais au sud de la zone 3 (voir la section « S'approcher de Svardborg » pour d'autres endroits possibles pour atterrir). Dasharra reste avec les griffons pendant que les personnages explorent la forteresse des géants du givre, et les personnages peuvent compter sur elle pour rester aux alentours pour le voyage de retour.

Les personnages peuvent se procurer des montures volantes d'un autre type à Nid de Faucon, où les chevaliers de l'Ordre de Gantelet élèvent des hippogriffes. Le voyage de Nid de Faucon à Svardborg est long. Volant à l'ouest contre des vents contraires, les hippogriffes peuvent parcourir 72 kilomètres par jour (trois vols de 3 heures avec une heure de repos entre les deux). Un voyage vers l'est bénéficie d'un vent arrière, permettant aux hippogriffes de parcourir 97 kilomètres par jour.

Voyager par Vaisseaux par les mers

Les personnages qui doivent faire le trajet en bateau peuvent trouver un bateau à Luskan, Padhiver ou Eauprofonde.

Luskan : Les personnages peuvent approcher l'un des hauts capitaines de la ville. Pour un pot-de-vin d'à minima 1 500 po (la moitié avant le voyage, la moitié après le retour), un Haut Capitaine leur trouve un Drakkar avec un équipage de quarante pirates (hommes et femmes illuskiens, **bandits**, CN). Une fois que Svardborg est en vue, le navire jette l'ancre derrière un Glacier proche. Les personnages peuvent descendre des chaloupes dans la mer et les utiliser pour atteindre Svardborg en 30 minutes. Le capitaine Récifrouge accepte d'attendre 24 heures avant de lever l'ancre et de mettre le cap sur Luskan. Si le cor d'alarme de Svardborg (zone 2C) retentit, le capitaine inexpérimenté panique et abandonne le groupe, ordonnant à l'équipage de faire demi-tour.
Les personnages qui veulent acheter un navire doivent payer 10 000 po pour un vieux Drakkar qui prend l'eau et qui appartient à l'un des Hauts Capitaines. Les personnages doivent engager un équipage d'au moins quarante personnages. Un marin commun (utiliser les statistiques du **roturier**) coûte 2 pa par jour, tandis qu'un marin expérimenté (utiliser les statistiques du **bandit**) exige 2 po par jour. Les personnages peuvent également essayer d'embaucher un capitaine (utilisez les statistiques du **capitaine bandit**) qui facture normalement 10 po par jour. L'un des personnages peut servir de capitaine pour éviter cette dépense, mais cela ne laisse personne avec une expérience de commandement à bord du navire après le débarquement des personnages.

Padhiver : Si un ou plusieurs personnages sont membres de l'Alliance des Seigneurs, ils peuvent organiser une brève rencontre avec Lord Dagult Pasdebraise et tenter de le convaincre de parrainer un voyage à Svardborg. Pasdebraise sait que la Mer des Glaces Mouvantes est surveillée par des dragons blancs et des marins barbares, de sorte qu'un personnage doit réussir un test de Charisme (persuasion) DD 17 pour le convaincre de l'importance de la mission. S'il décide d 'aider, Pasdebraise prend les dispositions nécessaires pour qu'une galère appelée Brisemer transporte les personnages. Le capitaine du Brisemer est un magicien albinos, Draevyn Thornbolt (**mage** humain Illuskien, N). Il s'habille impeccablement et a l'air mince et sévère. Il commande une équipe de vingt marins expérimentés (**bandits**, hommes et femmes de différents

alignements et ethnies) et soixante recrues novices (**roturiers**). Le premier compagnon de Draevyn est une brute affable, Kodd (capitaine bandit, demi-orc masculin, NB), dont les tâches principales sont de superviser l'équipage et de garder tout le monde dans un bon état d'esprit.
En apercevant Svardborg, le Brisemer va derrière un Glacier plus petit et jette l'ancre. Le capitaine Thornbolt promet d'attendre 24 heures pour que les aventuriers reviennent. Les personnages reçoivent des chaloupes et peuvent les utiliser pour atteindre Svardborg en 30 minutes. Il n'y a pas d'autres équipages à Padhiver qui soient suffisamment audacieux ou téméraires pour s'aventurer dans la Mer des Glaces Flottantes, à n'importe quel prix, et il n'y a pas de navires à acheter.

Eauprofonde : Si un ou plusieurs personnages sont membres des Ménestrels, ils peuvent organiser une rencontre avec le Seigneur Découvert d'Eauprofonde, Dame Laeral Silverhand. Au cours de la réunion, Laeral explique que les navires sont difficiles à trouver à Eauprofonde ces jours-ci ; La Cité des Splendeurs est en train de reconstruire une nouvelle flotte maritime après que Dagult Pasdebraise ait détruit sa flotte. Expliquant que c'est le mieux qu'elle puisse faire, Laeral propose de donner aux personnages un Drakkar endommagé qui a été récemment pris à des corsaires. Ce que les aventuriers choisissent de faire avec ne dépend que d'eux. Le navire a 150 points de vie et vaut 5000 po dans son état actuel. (Pour les règles sur la réparation des navires, voir la section « la possession d'un navire » du chapitre 5 du *Guide du Maître du Donjon*.) La proue du Drakkar est sculptée et peinte pour ressembler à la tête et au cou d'un dragon rouge. Les coûts d'un équipage à Eauprofonde sont les mêmes que ceux de Luskan.

Si les personnages ne peuvent pas rencontrer Laeral Maindargent, ils peuvent trouver un capitaine Tethyrien prêt à les emmener vers le nord dans la Mer des Glaces Flottantes pour 5 000 po. La capitaine, Dame Taska Sonadora (**noble** humaine téthyrienne CB), est, au dire de tous, folle. Elle aime dépenser la richesse dont elle a hérité dans des aventures audacieuses (certaines diraient stupides) et rêve de tuer un dragon blanc et de se draper dans sa peau sur le trône de bois qu'elle garde dans sa spacieuse cabine. Il est possible de baisser le prix jusqu'à 2 500 po si les personnages promettent de l'aider à tuer un dragon et de lui laisser garder sa peau comme trophée. Le voilier de la capitaine Sonadora s'appelle le Bobbin' Flagon (Flacon-Bobine), et elle y stocke la meilleure nourriture et eau-de-vie d'Eauprofonde pour son équipage de vingt marins (**bandits** humains téthyriens de sexe masculin et féminin). Son serviteur, nommé Finn, est surmené, sous-payé et mesquin (**roturier**, male Halfelin pied-léger, CN).

Le Bobbin' Flagon a quatre chaloupes. Sonadora ne risque pas de perdre son vaisseau dans un assaut de Svardborg, mais elle peut facilement être persuadée d'accompagner les aventuriers alors qu'ils explorent la forteresse des géants du givre si elle pense qu'il y a un dragon blanc à combattre. Dans ce cas, elle ordonne à Finn et à six marins armés de la rejoindre. Deux chaloupes sont nécessaires pour transporter le capitaine Sonadora et son équipe à l'extérieur, laissant deux chaloupes pour les aventuriers.

S'Approcher de Svardborg

Svardborg est tellement isolé que les géants du givre ne se préoccupent pas d'organiser des postes de surveillance. Leur manque de vigilance facilite une approche discrète vers l'Glacier.

Par les Eaux

Les personnages qui s'approchent de Svardborg par voie maritime peuvent amarrer leurs navires aux quais de bois de 3 mètres de hauteur au sud du chalet de cale-sèche (zone 3). Ou ils peuvent éviter les quais et escalader l'une des falaises glaciales de Svardborg qui sont d'une hauteur de 15 mètres, en amarrant le bateau à la falaise. Aucune de ces méthodes d'approche n'attire l'attention.

Si les personnages pénètrent dans la cavité intérieure de l'Glacier, ils risquent d'être repérés par les créatures dans les grands drakkars (zones 7 et 9). La porte est dressée, mais les personnages peuvent manœuvrer leurs chaloupes à travers les interstices entre ses chaînes épaisses.

Par les Airs

Les personnages qui s'approchent de Svardborg avec des montures volantes peuvent atterrir sur les quais extérieurs (près de la zone 3) sans attirer l'attention. Bien que la grotte du centre de l'Glacier soit ouverte sur le ciel et qu'il soit possible de poser des griffons sur le pont des grands drakkars à l'intérieur, il est impossible de le faire sans être remarqué par les créatures sur les grands drakkars.

Les personnages arrivant par dirigeable peuvent atterrir dans l'eau sur les quais. Il y a aussi quelques zones d'atterrissage sur le Glacier lui-même, chacune étant marquée avec une étoile sur la carte. Ces zones comprennent deux blocs de glace et de neige aplanis entre les zones 1 et 2, ainsi que le promontoire de glace à l'ouest de la zone 2 relié au Glacier principal par un pont de glace naturel. D'autres endroits sur l'Glacier sont mal équipés pour les atterrissages, car le terrain est en pente. Les personnages peuvent également faire atterrir leur bateau sur l'eau à l'intérieur de la cavité centrale, mais les créatures

présentes sur les grands bateaux (zones 7 et 9) les repèrent automatiquement.

Les habitants

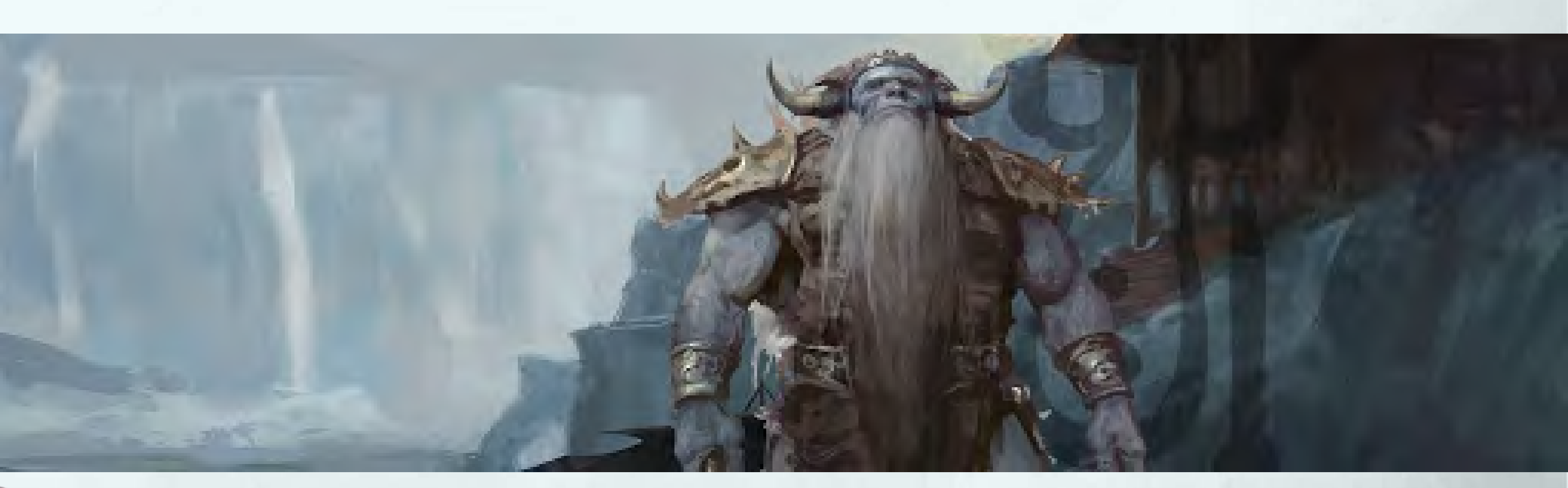
Lorsque les personnages arrivent pour la première fois, la plupart des géants du givre de Svardborg chassent les baleines à bord du vaisseau amiral de Storvald (voir la section « Le Krigvind » à la fin de ce chapitre). Quelques géants sont restés pour garder les œufs de dragons blancs et veiller sur les barbares et les yétis du Northlander. Isendraug, une dragonne blanche adulte qui veut désespérément récupérer ses œufs, et Nilraun Dhaerlost, le mage Zhentarim maléfique qui complote avec Jarl Storvald pour trouver l'Anneau de l'Hiver, sont également présents à Svardborg. Les personnages qui interrogent Nilraun peuvent apprendre où se trouve Storvald et ce que fait le Jarl géant du givre.

Le pavillon des géants a un cor d'alarme à l'étage supérieur (dans la zone 2C). S'il raisonne, le son met Svardborg en alerte. Certains géants restent à leurs postes et ne peuvent plus être surpris. D'autres rassemblent les Northlanders et les yetis et recherchent les intrus dans Svardborg afin de pouvoir les tuer.

La table des occupants de Svardborg spécifie l'emplacement des occupants et indique comment ces créatures se comportent lorsque le cor retentit ou lorsque des intrus sont détectés.

Occupants de Svardborg

Zone	Créature(s)	Comportement
1 A	8 méphites de glace	Les méphites restent dans cette zone.
1 E	Nilraun Dhaerlost	Nilraun se retire en zone 1 G.
1 G	2 géants du givre, 2 loups arctiques	Ces créatures se battent jusqu'à la mort pour garder les œufs de dragon.
1 H	1 chouette géante	La chouette est en cage jusqu'à ce qu'elle soit libérée. Si libérée, elle s'envole pour rejoindre le Krigvind.
2 A	3 géants du givre	Un géant monte les escaliers et essaye de souffler dans le cor d'alarme.
4 D	2 géants du givre	Les géants gardent le dragon (zone 4 E) à tout moment
4 E	Isendraug (dragon blanc, adulte)	Le dragon peut être persuadé de ne pas attaquer les personnages en échange d'un retour de ses œufs sains et saufs. Si les personnages rapportent ses œufs, le dragon les attaque ensuite.
5	8 yetis	Les yetis poursuivent les intrus, sinon ils restent dans cette zone.
7	1 géant du givre, 18 guerriers tribaux	Si le cor dans la zone 2 C sonne, ces créatures utilisent les punts à proximité pour atteindre la rive opposée du lagon. Le géant et la moitié des guerriers vont au chalet du Jarl (zone 1). Les autres créatures vont au chalet de cale-sèche (zone 3).
9	2 géants	Les géants vont dans la zone 2 A si le cor d'alarme sonne dans la zone 2 C.



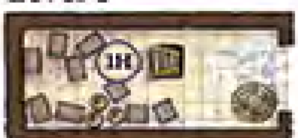
Svardborg



+50 ft.
+50 ft.
Ice
+30 ft.
Ice
Submerged Tunnel
Tunnel
Ice
+40 ft.
+30 ft.
Tunnel
Tunnel
Ice
+50 ft.
+50 ft.
Docks
Gate
= Airship landing zone
1 square = 20 feet

Svardborg Lodges

Level 3



Level 2



Jarl's Lodge
(Area 1)



Level 1



Drydock Lodge
(Area 3)



Temple of Thrym
(Area 4)



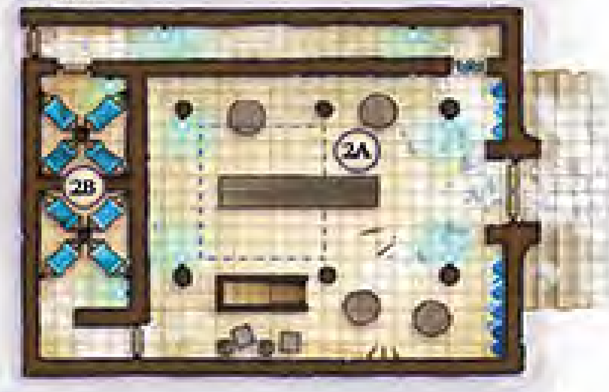
Level 2



Giants' Lodge
(Area 2)



Level 1



1 square = 10 feet





















Svardborg : Caractéristiques Générales
Svardborg est un Glacier avec plusieurs pavillons géants situés sur un anneau. Trois des chalets sont ensevelis dans la glace, tandis que le reste est partiellement exposé. Tous les chalets sont recouverts d'une épaisse couche de glace, indiquée par l'anneau bleu pâle sur la carte. La cavité centrale de Svardborg est une caverne de glace inondée ouverte sur le ciel et où les géants du givre amarrent leurs énormes vaisseaux.

- **Plafonds** : À moins d'indication contraire, les plafonds à l'intérieur des pavillons ont une hauteur de 12 mètres et des chevrons de 9 mètres de hauteur.
- **Escalade** : Une créature peut escalader les falaises glacées de Svardborg et les murs glacés des chalets avec un test réussi de Force DD 20 (athlétisme). Les falaises qui forment le bord extérieur de l'Glacier ont une hauteur de 15 mètres, à l'exception de la paroi qui jouxte les quais (près de la zone 3), qui fait 3 mètres de haut.
- **Température froide** : La température à Svardborg est bien inférieure à – 17 degrés Celsius. Les règles relatives au froid extrême et à l'eau glaciale s'appliquent (voir la section « la survie dans les contrées sauvage » du chapitre 5 du Guide du Maître du Donjon)
- **Portes** : Les portes de Svardborg mesurent 7.5 mètres de haut et sont faites de bois épais, avec des poignées placées à 3.4 mètres au-dessus du sol. Un géant n'a pas de problème pour en ouvrir une. Une créature plus petite peut tenter d'ouvrir une porte, à condition que cette créature ou une autre créature qui l'aide puisse atteindre la poignée de la porte et l'actionner. Quand la poignée est actionnée, une créature doit utiliser une action pour pousser ou tirer sur la lourde porte, l'ouvrant avec un test réussi de Force DD 13 (athlétisme).
- **Eclairage** : Des sorts de flamme éternelle jetés sur des torches projettent une lumière pâle et bleuâtre qui illumine certaines zones.
- **Meubles et objets surdimensionnés** : La plupart des meubles et autres objets de Svardborg sont conçus pour les géants du givre. Les exceptions sont indiquées dans le texte. Les tables, les bancs et les autres meubles sont généralement deux fois plus hauts, longs et larges que leurs équivalents à taille humaine et environ huit fois plus lourds. Les petites et moyennes créatures peuvent se faufiler sous un meuble de taille gigantesque et y faire face, considérant les espaces que le mobilier occupe comme un terrain difficile.
- **Escaliers**: Les escaliers à Svardborg sont dimensionnés pour les géants du givre. Chaque marche fait
- 0.9 mètre de haut sur 0.9 mètre de profondeur. Les créatures moyennes et plus petites considèrent les escaliers comme des terrains difficiles.
- **Vaisseaux** : Les géants du givre utilisent deux types de navires : les grands drakkars et les punts. Ces navires sont faits de bois recouvert de givre et ont des voiles fabriquées à partir d'ailes de dragon. Lorsqu'ils ne sont pas utilisés, les navires sont ancrés et leurs voiles sont abaissées.

Un grand drakkar typique mesure 73 mètres de la proue à la poupe et nécessite un équipage d'au moins dix créatures de taille grande ou très grande. Un grand drakkar se déplace à une vitesse de 9.7 km/h, a une CA de 15, un seuil de dégâts de 20 et 3 000 points de vie. Il peut contenir jusqu'à vingt géants plus 200 tonnes de fret.

Les punts sont des voiliers dimensionnés pour les géants du givre. Chacun a à peu près la même taille qu'un drakkar à taille humaine. Un seul géant peut manœuvrer un punt, et un équipage de huit humanoïdes de petite ou moyenne taille peut également le manœuvrer. Un punt contient généralement deux géants et jusqu'à 10 tonnes de cargaison. Il a une vitesse de 3.2 km/h, une CA de 15, un seuil de dégâts de 15 et 300 points de vie.

1. Chalet du Jarl

Ce pavillon de trois étages est partiellement enterré sous la glace mais possède de nombreuses entrées. Des marches montent vers les portes principales (menant à la zone 1A) et un tunnel traverse la glace jusqu'à une porte située dans le mur nord du pavillon (menant à la zone 1D). Les personnages peuvent atteindre un balcon au deuxième étage en volant ou en grimpant (menant à la zone 1G) ou une fenêtre béante au troisième étage (menant à la zone 1H).

1a. Salle à Manger

Les géants du givre ont chassé la neige dans cette grande salle éclairée par des sorts de *flamme éternelle* sur les torches accrochées sur les murs et les piliers de bois. Ces feux froids baignent la salle dans une lumière bleuâtre.

Six grandes tables en bois, chacune haute de 1.5 mètres, sont disposées autour de la pièce. Les géants du givre s'assoient autour d'elles pour manger. Des gobelets en bois et des morceaux de viande congelés sont éparpillés sur et sous les tables. Au centre de la salle se trouve la carcasse en dégel d'un mammouth suspendu à une broche de bois

géante. Trois grands fûts de bière vides se trouvent également dans la pièce.

Perché sur les chevrons gelés, 9 mètres au-dessus de la tête, se trouvent huit **méphites de glace**. Ils surveillent de près les intrus mais n'attaquent pas à moins qu'un ou plusieurs d'entre eux soient blessés.

1b. Support de Pêche

Des supports et des crochets en bois sur le mur occidental contiennent des équipements de pêche : des dizaines de harpons, des filets et des rouleaux de corde. Des rideaux cousus en peau de morse pendent des portes aux extrémités nord et sud du mur est.

1c. Réserves

Ces pièces contiennent des fournitures que les géants du givre ont pillées sur les navires le long de la Côte des Épées, notamment des caisses de produits alimentaires et des tonneaux de sel, de vin et de bière.

1d. Entrepôt de Rames

Des rames géantes sont accrochées aux murs de cette pièce, sur laquelle des traces enneigées de géants sont visibles. Une porte dans le mur nord s'ouvre sur un tunnel à travers la glace. Elle mène à une corniche surplombant un bassin d'eau (zone 9). Un escalier en bois mène le long du mur ouest. Les escaliers grincent si quelqu'un les escalade, alertant l'ennemi dans la zone 1 E.

1e. Bureau du Régisseur

Cette pièce contient une table en bois, deux grands tonneaux vides et une caisse remplie de paille d'emballage. Sur le mur nord, il y a un meuble sans portes dans lequel pendent trois manteaux en peau de morse.

Un mage Zhentarim en fourrure, Nilraun Dhaerlost (**mage** humain illuskien avec une *baguette de boules de feu*, NM), est également présent. Il pense que les géants du givre sont les mieux placés pour obtenir l'*Anneau de l'Hiver*. Il essaie de rester près de Storvald, mais le Jarl des géants du givre ne permet pas à Nilraun de l'accompagner dans ses expéditions de chasse aux baleines. Nilraun passe ses heures de repos à réfléchir à la manière de voler l'anneau tout en rappelant aux géants que le Zhentarim peut être un allié puissant. Nilraun connaît le mot de commande pour libérer Cryovain (« uvenfetter »), et il échange cette information contre sa vie s'il est maîtrisé ou acculé. Pour plus d'informations sur le dragon blanc capturé, voir « Le Krigvind » plus loin dans ce chapitre.

Nilraun a les cheveux blonds, les yeux bleus perçants et un air menaçant. Il fait les cent pas dans la pièce, essayant de rester au chaud. S'il entend des troubles plus bas ou le son d'une personne qui monte les escaliers, il se retire dans la salle du trône de Storvald (zone 1G). Deux portes closes se tiennent entre lui et cette pièce. Comme il n'est pas un géant, Nilraun doit utiliser une action pour essayer d'ouvrir chaque porte. S'il réussit à ouvrir les portes, il les laisse ouvertes derrière lui.

Trésor. Nilraun porte un manteau de fourrure de loup (d'une valeur de 25 po), manie une baguette de boules de feu et dispose d'un parchemin de sort de communication à distance enroulé dans un étui attaché à sa ceinture. Il porte également un livre de sorts dans lequel sont écrits les sorts qu'il a préparés (voir le mage dans le *Manuel des Monstres*)

1f. Repaire des Loups Artiques

Le sol de cette pièce est parsemé d'os de mammouth rongés. Un baril recouvert de givre dans le coin sud-ouest contient des poissons morts. Les loups arctiques qui dorment normalement ici sont rencontrés dans la zone 1G.

1g. Salle du Trône

Des stalactites pendent des chevrons de cette salle vitrée éclairée en bleuâtre par des sorts de *flamme éternelle*. Une corne à boire en ivoire repose sur une table gelée au milieu de la pièce. Au sud de la table se trouve un tapis fabriqué à partir de la peau d'un tigre à dents de sabre blanc et d'un trône sculpté dans la glace.

Posé sur le siège du trône se trouve une grande conque (voir « Trésor »). Contre les murs se trouvent trois étagères remplies de fourrures et de bouteilles de vin, de cruches bouchées et de tonneaux d'hydromel.

Le vent enneigé souffle à travers une ouverture à colonnes dans le mur sud qui mène à un balcon sans balustrade.

Jarl Storvald se retire ici lorsqu'il ne sillonne pas les eaux du nord. Il n'est pas là lorsque les personnages arrivent à Svardborg. Au lieu de cela, deux **géants du givre** et deux **loups arctiques** montent la garde ici, veillant sur sept œufs de dragon blanc recouverts de givre dans le coin nord-est de la pièce. Chaque œuf mesure 1.2 mètres, pèse 136 kilos et est recouvert d'une couche de givre. Un œuf a une CA de 14 et 20 points de vie. Quand un œuf est brisé, il y a 50% de chances qu'un **dragon blanc nouveau-né** en surgisse et puisse attaquer ; sinon, il est mort.

Une échelle en bois monte de 12 mètres à la zone 1H; les barreaux de l'échelle sont séparés de 1.5 mètres.

Les géants et les loups se battent jusqu'à la mort. Si Nilraun est là, il lance des sorts derrière le trône jusqu'à ce que sa vie soit en danger, puis il fuit (voir « Développement »).

Trésor. La *conque de téléportation* de Storvald (voir annexe B) repose sur le trône de glace. La corne d'ivoire sur la table est fabriquée à partir de la défense d'un mammouth ; Elle vaut 750 po et pèse 34 kilos. Une caisse dans le coin sud-est de la pièce contient cent morceaux de scrimshaw (10 po chacun) emballés dans de la sciure de bois.

Développement. Nilraun n'a pas placé son destin entièrement entre les mains des géants du givre. Deux **éclaireurs** Zhentarim (Humaines Illuskiennes, NE) et trois **manticores** se cachent sur un Glacier proche. Si Nilraun pense que sa vie est en danger, il utilise le parchemin du sort de communication à distance pour contacter les éclaireurs et les attend sur le balcon. Chaque éclaireur monte une manticore et fournit un support aérien pendant que Nilraun monte sur le troisième manticore et l'utilise pour s'échapper. Nilraun et son escorte retournent sur le continent et rapportent ce qu'ils ont vu à leurs supérieurs.

Rien dans l'apparence de Nilraun ne suggère qu'il est membre du Zhentarim. Si Nilraun apprend qu'un ou plusieurs personnages travaillent pour le Réseau Noir, il révèle son allégeance à la faction mais conseille aux personnages de quitter Svardborg avant que le Krigvind ne revienne. Nilraun ne se préoccupe des intérêts de quiconque hormis les siens ; Il veut l'*Anneau de l'Hiver* pour lui-même et ne fait pas confiance aux autres Zhents pour l'aider à l'obtenir. Le cor de l'équipage du Krigvind peut être entendu dans la salle du trône à l'approche du navire (voir la section « Le Krigvind » à la fin de ce chapitre).

1h. Trésor

Cette pièce au dernier étage du chalet dispose d'un toit en pente. Une large ouverture triangulaire dans le mur ouest permet au vent et à la neige d'entrer. Près de cette ouverture, suspendue à une chaîne boulonnée à un chevron, se trouve une cage en bois de 20 pieds de hauteur contenant un **hibou géant**. Jarl Storvald utilise le hibou pour délivrer des messages à sa flotte. Un loquet en bois maintient la cage fermée. Si le hibou est libéré, il s'envole, localise le Krigvind et signale à Storvald ce qu'il a vu.

Trésor. Les personnages qui cherchent dans la pièce trouvent plusieurs tonneaux en bois, des caisses et des coffres. Les caisses mesurent 3 mètres par côté. Les barils mesurent 2.4 mètres de haut et pèsent 227 kilos chacun. Les coffres mesurent 3 mètres de long, 1.8 mètres de large et 2.1 mètres de haut et ont des ornières gelées. Un couvercle doit être décongelé pour pouvoir être ouvert, ou un couvercle peut être ouvert avec un test réussi de Force (athlétisme) DD 12 (utiliser un pied-de-biche ou un outil similaire offre un avantage sur le test). Appliquer une flamme vive sur le couvercle pendant une minute dégèle la glace qui le scelle. Les conteneurs et leur contenu sont les suivants :

- Un baril de brai et deux barils de pétrole
- Une caisse remplie de soixante flacons de feux alchimiques
- Une caisse contenant une mule mécanique démantelée, accompagnée d'un rouleau de diagrammes d'instructions écrits en Dethek, le script nain (voir « Développement »)
- Une caisse remplie d'une harpe en bois incrustée d'or (valeur 250 po, pesant 45 kilos), deux tambours (d'une valeur de 6 po chacun) et six flûtes (d'une valeur de 2 po chacune)
- Un coffre contenant quatre longueurs de chaîne de 15 mètres
- Quatre coffres, chacun contenant 3d6 × 100 pc, 3d6 × 100 pa et 3d6 × 100 pp
- Un coffre contenant un nain d'écu givré (femelle) vêtu d'une armure de plaque en adamantium, tenant un marteau de guerre et portant 1d3 objets magiques, chacun déterminé en jetant le dé sur la table C du chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon.

Développement. Les personnages qui lancent un sort de communication avec les morts sur la naine d'écu givrée peuvent apprendre qu'elle s'est appelée Mordana Ur'gray et que pour embarquer clandestinement sur un grand drakkar des géants du givre elle s'est cachée dans un coffre. Malheureusement pour elle, le couvercle du coffre s'est figé et elle n'a pas pu l'ouvrir.

Il faut huit heures à un personnage pour assembler la mule mécanique. À la fin de cette période, le personnage peut effectuer un test de DD 20 d'Intelligence. Le test est fait avec avantage si le personnage a les instructions d'assemblage et peut lire le Dethek (ou quelqu'un qui peut traduire). Si le test est réussi, la mule mécanique est assemblée correctement. Si le test échoue, le personnage se retrouve avec une ou plusieurs parties restantes dont la mule a besoin pour fonctionner ; le personnage doit passer 1d4 heures supplémentaires à travailler sur la mule et peut ensuite effectuer un nouveau test d'intelligence pour la faire fonctionner.

La mule mécanique a les statistiques d'une mule, avec les modifications suivantes :

- C'est une construction. Elle suit les ordres de son assembleur.
- Elle est immunisée contre le poison et les dommages psychiques ; Les conditions charmé, effrayé, paralysé,

pétrifié et empoisonné ; et l'épuisement.
- Réparer 1 point de dégâts de la mule mécanique prend 1 heure et nécessite des pièces de rechange, qui peuvent être achetées dans une grande ville pour 20 po. Si la mule tombe à 0 PV, elle est détruite et irréparable.

2. Chalet des Géants

Ce pavillon de deux étages est partiellement enterré dans la glace. Il y a trois entrées possibles : l'entrée principale au rez-de-chaussée (menant à la zone 2A), un tunnel de glace qui mène à une porte dans le mur arrière du pavillon et une grande fenêtre au deuxième étage hors de celui-ci (zone 2C).

2a. Salle de Rassemblement

Trois **géants du givre** (un homme et deux femmes) participent à un concours de boisson dans cette zone et sont tellement ivres qu'ils sont considérés comme empoisonnés (voir l'annexe A du *Manuel des Joueurs*). En dépit de leur état actuel, ils sont prêts à se battre et hissent leurs haches à deux mains si des intrus apparaissent. Après le premier tour de combat, l'une des géantes se rappelle qu'elle doit faire sonner le cor d'alarme. Elle monte un escalier en bois pour faire sonner le cor (zone 2C) tandis que les autres géants continuent de se battre. Si les personnages réagissent assez rapidement, ils peuvent l'empêcher d'atteindre le cor. S'ils empêchent le géant de sonner le cor, les autres habitants de Svardborg ne sont pas mis en alerte.

Les géants du givre ont fait entrer beaucoup de neige par les portes principales. Des appliques de torches montées sur des piliers en bois sont illuminées par des sorts de *flamme éternelle*, exhalant une lumière bleue froide. Les têtes d'ours polaires, de morses géants, de jeunes dragons blancs et de rhemoraz sont accrochées sur les murs du chalet. Une longue table en bois et quatre tables rondes plus petites occupent une grande partie de la surface au sol, avec des tasses en bois et des restes de nourriture. Quelques barils et caisses vides sont posés près d'un mur.

Trésor. Chaque géant du givre porte un sac en peau de phoque contenant 3d6 × 100 pc plus 1d6 objets banals, déterminé en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant de l'introduction. Une recherche minutieuse dans la pièce, accompagnée d'un test réussi de Sagesse DD 15 (Perception), révèle une petite poche suspendue à la dent d'une tête de dragon blanc montée sur le mur au-dessus des caisses vides. La pochette contient six pierres précieuses d'une valeur de 100 po.

2b. Dortoirs

Chacune de ces deux pièces est éclairée par un sort de flamme éternelle jeté sur une applique et contient quatre hamacs. Chaque hamac est suspendu entre un crochet sur un pilier central et un autre crochet sur l'une des parois environnantes.

2c. Cor d'Alarme

Un large balcon couvert sans balustrade surplombe la salle de rassemblement (zone 2A) qui se trouve 12 m au-dessous. Quelques caisses et barils vides sont empilés dans les coins.

Une alcôve avec une fenêtre donnant sur le sud-est contient une entretoise en bois supportant une ancienne corne de dragon rouge que les géants du givre ont gravé avec des runes et transformé en instrument de musique. La corne pèse 204 kilos. Seul un géant du givre ou une créature de taille similaire peut enrouler sa bouche autour de l'extrémité étroite de la corne et rassembler le souffle nécessaire pour la faire sonner.

Sonner le cor nécessite une action.

Développement. Si le cor retentit, les créatures des zones 7 et 9 agissent comme décrit dans la table des occupants de Svardborg.

2d. Les Babioles du Jarl

Cette salle contient une table en bois de 3 mètres de hauteur. Au sommet, il y a un plateau en or d'environ 2.4 mètres de diamètre, une fourchette en bois aussi grosse qu'une fourche et une tasse en bronze aussi grosse qu'un tonneau, avec des poignées en forme d'ailes de dragon. Le plateau vaut 750 po et pèse 34 kilos. La tasse vaut 250 po et pèse 23 kilos.

2e. Armurerie

Cette pièce est en ruine. Des râteliers d'armes sont écroulés sur le sol, tandis que d'autres sont accrochés de manière précaire aux murs, contenant toujours de vieilles lances et javelots. Les géants d'Ostoria ont conçu ces armes qui s'effritent si elles sont manipulées.

3. Chalet de la Calle-sèche

Ce chalet est inoccupé lorsque les personnages arrivent pour la première fois, mais toute personne qui entre peut entendre le bruit du Northfolk brisant la glace dans la zone 7 et les querelles incessantes des frères géants du givre dans la zone 9. Les deux extrémités du pavillon sont exposées à l'air, et son toit est intact malgré la quantité de glace sur celui-ci. L'intérieur du chalet est un grand espace ouvert

avec un plafond qui s'étend sur 24 mètres au-dessus du rez-de-chaussée et un balcon de 12 mètres de hauteur sans balustrade qui contourne le périmètre. Une échelle en bois d'aspect décrépit avec des barreaux espacés de 1.5 mètres permet d'accéder au balcon, mais l'échelle s'effrite sous un poids de 227 kilos ou supérieur.

Empilés dans les coins du rez-de-chaussée le plus proche de la grotte se trouve des dizaines de fûts de bière que les géants du givre ont pillés sur les navires marchands.

3a. Vieux Bâteau en Réparation

La coque d'un grand drakkar occupe la majeure partie de l'espace intérieur. Des étais géants en bois maintiennent le navire debout. Les géants d'Ostoria ont construit le navire, qui n'est pas en état de naviguer. Tout personnage qui inspecte le navire et réussit un test d'Intelligence DD 13 (investigation) peut se dire que le bois est trop fragile pour résister à une mer agitée ou à des collisions

3b. La Tente des Barbares

Trois camps sont installés à l'intérieur du pavillon, chacun composé de trois tentes en peau de phoque autour d'un feu de camp allumé. Chaque tente contient deux couchages sommaires et quelques os de poisson épars. Les barbares Northfolk dorment ici quand ils ne travaillent pas dans la zone 7. Les camps sont inoccupés lorsque les personnages arrivent pour la première fois.

3c. Tobogan à Tonneuax

Une glissière pour les tonneaux, faite en peau de morse tirée sur un cadre en bois, est montée de telle sorte que les tonneaux puissent rouler dans la lagune glacée. Les barils sont alors dirigés en flottant à travers le lagon vers d'autres endroits, au besoin. Un quai en bois avec des marches à taille humaine mène à l'eau.

3d. Grue

Une grue en bois géante est posée sur le balcon. Elle était utilisée par les anciens géants pour hisser des bois lourds, son treuil en bois, son bras oscillant et ses poulies fonctionnent toujours, bien que ses cordes aient pourri et ne puissent plus supporter plus de 227 kilos.

4. Temple de Trym

De tous les chalets exposés au nord, c'est le seul qui soit resté plus ou moins intact. Autrefois un temple dédié à Thrym, le dieu des géants du givre, il a été récemment occupé par un couple de dragons blancs qui en ont fait leur nid. Maintenant, les géants du givre ont récupéré l'endroit et piégé l'un des dragons à l'intérieur.

4a. Statue de Trym

Le vent a transporté beaucoup de neige dans cette pièce ouverte, à l'arrière de laquelle se trouve une alcôve qui abrite une statue de Thrym de 7.5 mètres de haut, sculptée dans la glace. L'image ressemble à un géant du givre male de constitution puissante avec des poings serrés. Le bois des chevrons brisés et des portes brisées est éparpillé sur le sol.

La statue de glace est inoffensive. Néanmoins, quiconque endommage la statue est maudit. Jusqu'à ce que la malédiction soit levée avec un sort de *délivrance des malédictions* ou d'une magie similaire, la créature affectée est vulnérable aux dégâts de froid. Cette malédiction ne tient pas compte de toute résistance ou immunité aux dommages causés par le froid que la créature pourrait posséder autrement.

4b. Hall des Jarls

La glace a traversé les murs et le plafond de cette salle, et une entaille de 3.5 mètres de largeur et de 4.5 mètres de hauteur dans le mur extérieur mène à l'intérieur. Dans les alcôves le long du couloir se trouvent quatre statues de pierre qui représentaient jadis les ancêtres géants du givre du Jarl Storvald. Lorsque les dragons blancs ont pris possession du temple, ils ont cassé la tête des statues et les ont laissés tomber dans la mer. Des plaques de glace (voir la section « les dangers des contrées sauvages » au chapitre 5 du *Guide du Maître du Donjon*) se sont formées autour de deux des statues.

4c. Hall des Héros

Les dragons ont inspecté cette zone mais l'ont laissée intacte. La porte a été arrachée de son cadre et est introuvable, bien que des charnières en fer tordues prouvent que la porte a été arrachée.

Debout dans des alcôves le long du mur extérieur se trouvent sept tablettes de granit de 4.8 mètres de hauteur, 3 mètres de largeur et 60 cm d'épaisseur, chacune comportant une gravure (en Dethek, le script nain) du nom d'un jarl géant et un résumé des actes légendaires du chef. Storvald ne figure pas parmi les géants honorés ici.

4d. Narthex

Le toit de cette chambre comporte de nombreux trous au-dessus desquels on peut voir de la glace.
Les doubles portes extérieures ont des tonnes de glace pressées contre elles et elles ne peuvent pas être ouvertes.

Deux **géantes du givre** font la garde ici et veillent sur le dragon dans la zone 4E. Elles sont impatientes de répandre le sang et d'attaquer les intrus à vue. Elles ont comme instructions de ne pas nuire à la dragonne à moins que celle-ci ne leur fasse du mal en premier.

Trésor. Chaque géante du givre porte un sac en peau de phoque contenant 3d6 × 100 pa, 1d6 × 100 po et 1d3 objets banals, déterminé en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant dans l'introduction.

4e. Tour du Clocher

Des piliers de bois s'élèvent jusqu'à la charpente située 9 mètres au-dessus, avec le toit en pente élevé au-dessus, formant un grand clocher de 24 mètres soutenu par ses propres chevrons. Une énorme cloche de fer pesant 50 tonnes, d'une envergure de 6 mètres de diamètre, pend à ces chevrons. Il manque le battant et la corde de la cloche ; il semble n'y avoir aucun moyen de la sonner.

Isendraug, une femelle **dragon blanc adulte**, se blottit dans la cloche. Elle est tourmentée par le vol de ses œufs (que les géants gardent dans la zone 1G) et réfléchit à un plan pour les récupérer et faire payer les géants. Si elle aperçoit des membres du groupe, elle rampe hors des confins de la cloche et se précipite pour les détruire, pensant qu'ils sont venus piller son trésor (zone 4H). Elle préfère se cacher parmi les chevrons et rester hors de portée des armes de mêlée en attaquant avec son souffle de froid ou en attendant qu'il se recharge, mais elle n'est pas réticente à plonger sur les attaquants à distance. Si les personnages tentent de discuter avec le dragon, elle accepte de les laisser vivre en échange de la restitution de ses œufs.

Développement. Isendraug veut que son compagnon, Cryovain, et ses sept œufs lui soient retournés. Elle ne veut pas négocier pour moins. Elle ne sait pas où les géants du givre gardent ses œufs, mais elle sait qu'ils gardent Cryovain enchaîné à bord de leur plus gros navire (elle ne connaît ni son nom ni sa localisation). Comme la plupart des dragons blancs, il ne faut pas se fier à Isendraug. Elle n'a pas l'intention de ménager les personnages une fois qu'ils auront fait ce qu'elle demande. Les personnages intelligents peuvent la tenir à distance en menaçant un ou plusieurs de ses œufs (ou de ses nouveau-nés). Isendraug s'envole dans une rage meurtrière si elle voit un de ses œufs ou nouveau-nés être endommagé.

Si Isendraug est réduite à moins de la moitié de ses points de vie, elle essaie de s'échapper par le passage immergé (zone 4G), brisant la mince couche de glace qui le recouvre. Une fois qu'elle nage à la surface de la lagune, elle prend son envol et cherche un endroit pour se reposer, comme un grand drakkar ou le sommet de l'Glacier. Même si ses œufs sont détruits, elle ne quittera pas Svardborg tant que son compagnon ne sera pas libéré (voir la section « Le Krigvind » plus loin dans ce chapitre).

4f. L'Autel

Ce bloc de glace de 3 mètres de hauteur contient des crânes et des os nains et son sommet est recouvert de sang gelé.

Un personnage qui étudie l'autel et réussit un test d'Intelligence DD 13 (religion) peut en déduire la signification des os et du sang. Avant une chasse ou un voyage dangereux, les géants du givre viennent ici et déversent leur propre sang sur l'autel pour gagner la faveur de Thrym. Les os sont destinés à consacrer l'autel, qui n'est pas magique.

4g. Passage Submergé

Les dragons se sont frayés un chemin à travers le sol du chalet pour atteindre la glace en dessous, créant un tunnel rempli d'eau de 15 mètres de diamètre. Une fine couche de glace recouvre le trou. Pour plus d'informations sur les fines couches de glace et la nage dans l'eau glacée, voir la section « les dangers des contrées sauvages » dans le chapitre 5 du *Guide du Maître du Donjon*.

Le tunnel submergé descend vers le sud-ouest et débouche finalement 90 mètres plus loin au fond de la lagune, à 24 mètres au-dessous de la surface de l'eau.

4h. Trésor Gelé

Un grand monticule de glace recouvre le trésor de Cryovain et d'Isendraug. La glace est suffisamment transparente pour permettre de voir que la plus grande partie du trésor se compose de pièces en cuivre et en argent, avec des pièces d'or éparpillées parmi celles-ci. Parmi les pièces de monnaie se trouve un coffre en bois scellé enfoui sous 0.9 mètres de glace. Un personnage utilisant une pioche ou un objet similaire peut extraire le coffre en 1 heure. Chaque heure qu'un personnage passe à chercher des pièces de monnaie rapporte 100 pièces de chaque type (cuivre, argent et or). Cela prend 60 heures pour récupérer toutes les pièces d'or de cette manière.

Trésor. Le trésor des dragons se compose de 90 000 pc, 41 000 pa, 6 000 po et le coffre indiqué ci-dessus, qui est déverrouillé. Il contient cinq cents pièces de monnaie en bois (sans valeur), trente bijoux fantaisie (d'une valeur de 5 po chacun), une pochette contenant 20 frondes en argent, une poudrière en argent (25 po) et un tube en bois contenant une carte au trésor grossièrement dessinée sur un morceau de peau de morse (voir « Développement »). Au sommet de ces objets se trouve une pipe en bois avec un

morceau de parchemin fourré à l'intérieur qui indique (en commun) : « Ici se trouve le trésor du Capitaine Silbarr Œils-de-Serpent, légendaire pirate de la Côte des Épées. » Tout personnage qui réussit un test de DD 20 Intelligence (histoire) se rappelle uniquement qu'un pirate halfelin de grande réputation portait ce nom.

Développement. Un personnage qui étudie la carte au trésor et réussit un test d'Intelligence DD 10 (histoire) se rend compte qu'il représente une partie de la Côte des Epées englobant les îles des Roches Rouges, à mi-chemin entre Leilon et Eauprofonde. Un « X » indique une crique sur une île et une énigme griffonnée en Commun au dos de la carte se lit comme suit :

A marée haute, il se cache
La lune le fait monter ;
Le mât pointe vers le prix
Observé par les mariées à plumes.

Si les personnages arrivent à marée basse à l'endroit indiqué sur la carte, ils voient le mât cassé et couvert de bernaches d'un navire naufragé sortant de l'eau trouble, pointant vers l'une des nombreuses grottes des falaises (le mât est immergé à marée haute). La grotte fait environ 9 mètres de diamètre et son plafond a une hauteur de 6 mètres. Dans la grotte se trouve l'épave d'une barque que deux **harpies** ont transformée en nid. Le nid est jonché d'os humanoïdes et contient également un coffre en bois pourri avec un serpent noir en forme de « S » gravé dans son couvercle. Il contient 1d4 objets magiques. Jetez un dé sur la table G du chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon pour le premier objet et sur la table C pour tout autre objet.

5. Caverne des Yétis

Cette grotte a été creusée dans la glace qui recouvre l'épave d'un ancien pavillon des géants du givre.
Des éclats de bois gelés sortent des murs et du sol de la grotte. Huit yetis, qui se cachent à l'arrière de la grotte, se précipitent et attaquent les intrus, se nourrissant de tout ce qu'ils tuent.

6. Latrines

A moitié immergée dans la glace se trouve un bâtiment vide en bois avec une porte ouverte. Un trou de 1.5 mètres de large au milieu du plancher de bois mène à une cuve de 9 mètres de profondeur et de 9 mètres de diamètre creusée dans la glace, le plancher est recouvert d'ordures congelées.

7. Grand Drakkar Enterré

Deux punts sont ancrés à côté d'un grand drakkar recouvert de givre à moitié enfoncé dans un mur de glace. La coque du navire penche en un angle précaire.

Un géant du givre paresseux, qui aboie des ordres à dix-huit barbares Northfolk (guerriers tribaux humains Illuskiens, CM), se détend dans l'un des punts. Les habitants du Nord sont rivés au mur de glace par des cordes attachées à des pointes de fer et utilisent leurs lances pour ébrécher la glace autour du grand drakkar. Pendant ce temps, trois yetis ont grimpé sur le pont et creusent la glace avec leurs griffes. Les habitants du Nord ne jetteront pas leurs lances, donc seul le géant peut attaquer à distance. Les deux punts contiennent des blocs de glace que le géant peut lancer sur les ennemis. Se battre sur le navire est délicat. Son pont incliné et glacé est un terrain difficile, et une créature qui n'est pas sécurisée par une corde ou bloquée d'une autre façon doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 dès qu'elle essaie de bouger à son tour ou à chaque fois qu'elle subit des dégâts. En cas d'échec, la créature tombe dans l'eau glacée à côté du navire.

Une créature peut sortir de l'eau et se diriger vers un vaisseau voisin avec un test réussi de Force DD 10 points (athlétisme).

Trésor

Le géant du givre porte un sac en peau de phoque contenant 3d6 × 100 pc, 1d6 × 100 po et 1d3 objets banals, déterminés jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant de l'introduction.

8.Passage Sous Marin

Vingt-quatre mètres sous la surface de l'eau se trouve un tunnel qui traverse l'Glacier jusqu'à la zone 4G. Les dragons blancs utilisent ce tunnel pour accéder à leur antre. Toute personne ayant une perception passive de 14 ou plus remarque le tunnel submergé lorsqu'il traverse ou survole le lagon. Vu de haut, il ressemble à une ouverture à l'endroit où le côté de l'Glacier rencontre le sol du lagon.

9.Les Grands Drakkars

Deux grands drakkars navigables (voir la section « Svardborg : caractéristiques générales ») sont ancrés dans le lagon, chacun attaché par une grosse corde à un piton de fermassif planté dans la glace. Une passerelle en bois de 4.5

mètres de large permet aux créatures de monter et de descendre en toute sécurité.

Un **géant du givre** protège chaque navire. Si le cor n'a pas retenti, les frères se lancent de la glace (l'équivalent géant du givre d'une bataille de boules de neige) lorsque les personnages s'approchent. S'ils détectent des intrus, ils leur lancent des morceaux de glace.

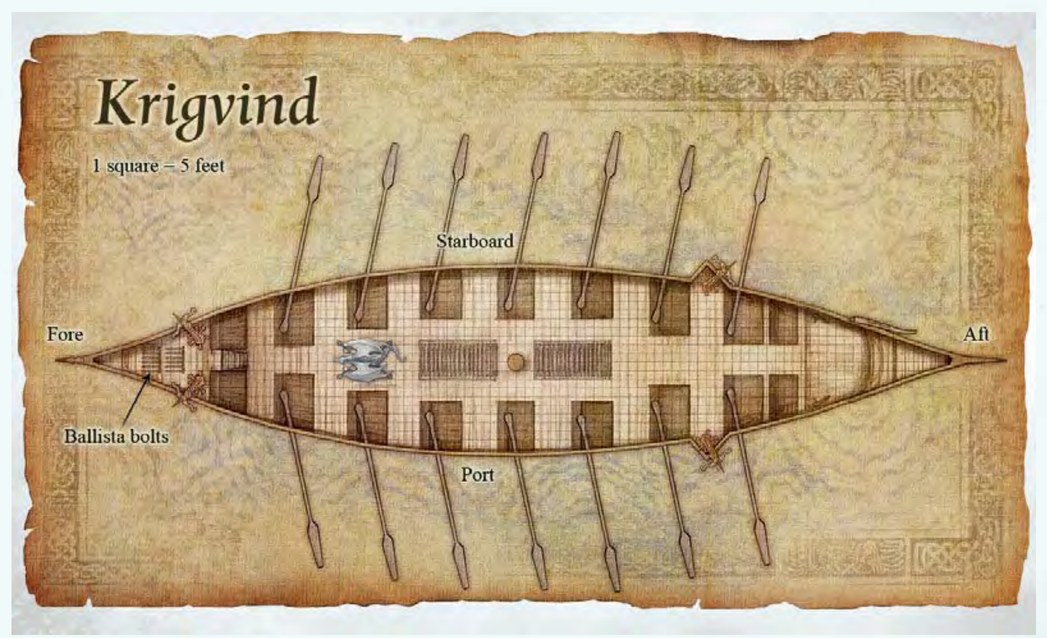
Trésor

Chaque grand drakkar contient des trésors empilés et dissimulés sous un filet, attendant d'être triés et divisés. Sous le filet du navire le plus à l'est se trouve une caisse de savon (d'une valeur de 1 po), un baril de poisson salé (d'une valeur de 10 po), une caisse en bois incrustée de nacre (d'une valeur de 25 po) contenant 20 arbalètes, une sacoche en cuir contenant des fournitures d'alchimiste (d'une valeur de 50 po), une caisse contenant dix belles robes (d'une valeur de 25 po chacune) et une caisse en bois recouverte de velours contenant une lunette (d'une valeur de 1 000 po).

Le navire le plus méridional contient cinq tonneaux de vin (d'une valeur de 1 po chacun), un mannequin en bois revêtu d'un châle en fourrure (d'une valeur de 10 po), une cornemuse d'une valeur de 30 po, un tube en bois scellé contenant cinq cartes maritimes (d'une valeur de 25 po pour chacune), et un livre de sorts imbibé d'eau contenant 1d4 + 6 sorts (de votre choix) de niveau 6 ou inférieur.

Le Krigvind

Le Krigvind revient lorsque les personnages obtiennent la *conque de téléportation* dans la salle du trône de Storvald (zone 1G), mais avant qu'un personnage ait le temps de s'y harmoniser ou à un autre moment de votre choix. Trop grand pour tenir dans le lagon de Svardborg, le navire jette l'ancre à côté de l'Glacier, au sud du chalet du Jarl (zone 1) et à proximité des quais au sud du chalet de cale-sèche (zone 3).



Le Krigvind nécessite un équipage d'au moins vingt géants et peut contenir jusqu'à quarante géants, plus mille tonnes de fret. Le Krigvind contient Jarl Storvald plus une équipe de vingt *géants du givre* (huit hommes et douze femmes). Quatre opèrent aux balistes, un équilibre les voiles, un contrôle le gouvernail et quatorze tirent les rames. Cryovain, un *dragon blanc* adulte mâle, est enchaîné au pont. Derrière le dragon se trouvent deux cales vides où sont gardés des prisonniers, des baleines tuées et des biens volés. Storvald revient en colère de ne pas avoir attrapé une seule baleine et cette colère s'intensifie lorsqu'il réalise que Svardborg a été envahi. Si le hibou géant dans la zone 1H s'est échappé, il accompagne Storvald et l'a averti des intrus à Svardborg. Dans le cas contraire, le jarl et son équipage prennent conscience des intrus seulement après avoir trouvé des preuves de cela ou entendu le son du cor dans la zone 2C. S'il y a des cibles évidentes en vue, comme un dirigeable stationné sur l'Glacier ou des personnages à l'air libre, les géants du givre utilisent les balistes du navire pour les attaquer (voir la section « Caractéristiques du Krigvind »). Que les géants du givre soient au courant des intrus ou non, ils se sont séparés comme suit :

- Cinq géants du givre accompagnent Storvald alors qu'il se dirige vers le chalet du Jarl (zone 1). Storvald se dirige vers la salle du trône pendant que les autres

attendent dans la salle à manger.
- Cinq géants du givre se dirigent vers le chalet des géants (zone 2).
- Cinq géants du givre font le tour de l'Glacier pour surveiller la compagne de Cryovain dans le temple de Thrym (zone 4).
- Cinq géants du givre restent à bord du Krigvind, quatre pour manier les balistes et un pour garder Cryovain (voir la section « Dragon enchainé »)

Le Jarl des Géants du Givre

Jarl Storvald est un **géant du givre** avec les changements suivants :

- Il a 189 points de vie.
- Il a une pierre de sang (voir annexe B) accrochée à une chaîne de fer de 22 kilos qu'il porte autour du cou.
- Il parle le Commun, Géant et le Hibou Géant
- Il a des scores de sagesse et de charisme de 16 (+3) et gagne les caractéristiques de lanceurs de sorts décrites ci-dessous.

Lanceur de sort : Storvald est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique pour lancer des sorts est la sagesse. Il connaît les sorts de rôdeur suivants :

1er niveau (4 emplacements) : *Marque du chasseur, saut*
2ème niveau (3 emplacements) : *localisation d'animaux ou de plantes, localisation d'objets*
3ème niveau (2 emplacements) : *respiration aquatique, marche sur l'eau*

Trésor

Storvald porte le Casque de Svardborg, un casque en cuivre muni de cornes de dragon rouge. Le casque pèse 113 kilos, n'a pas de propriétés magiques et vaut 2 500 po en tant qu'objet d'art.

Le Dragon Enchaîné

Tant que Cryovain est enchaîné au pont, il est entravé. Deux chaînes sont fixées à un collier en fer autour de son cou. Deux autres chaînes fixent ses pattes arrière. Une créature peut utiliser une action bonus à son tour pour libérer par magie les quatre chaînes en prononçant un mot de commande (« uvenfetter ») à moins de 18 mètres du dragon. Seuls Storvald et Nilraun connaissent le mot de commande. Un sort de déblocage ou un effet similaire peut débloquer un seul collier et une créature peut briser une seule chaîne en utilisant une action et en réussissant un test de Force DD 27 (athlétisme) ou en réduisant la chaîne à 0 point de vie. Chaque chaîne a une CA de 20, 20 points de vie, un seuil de dégâts de 20 et une immunité contre le froid, le feu, les dommages psychiques, le poison et le tonnerre.

Storvald libère le dragon si le Krigvind est abordé ou si le navire est attaqué par les airs. Le Jarl commande au dragon de se battre comme son allié. Tant que Storvald a le compagnon et les œufs du dragon comme prisonniers, Cryovain suit les commandements du Jarl. Si le compagnon et les nouveau-nés de Cryovain sont libérés, le dragon se retourne contre Storvald et ses géants. Une fois libéré, il retrouve sa compagne et tous deux tentent de reconquérir Svardborg comme leur antre.

Cryovain ne gagne pas d'actions d'antre et ne peut pas provoquer d'effets régionaux dans les environs de son antre.

Caractéristiques du Krigvind

Le Krigvind fait plus de 152 mètres de long et a un mât de 61 mètres de haut. Il a la fortitude d'un château flottant, ignorant tous les dégâts sauf celui des plus puissants engins de siège. Il a quelques autres aspects remarquables.

Balistes Géantes

Seules les créatures de taille équivalente à celle des géants peuvent faire fonctionner les balistes de Krigvind. Ces armes sont montées sur des bases pivotantes et peuvent tirer dans toutes les directions. Elles suivent les règles pour les balistes (voir la section « l'équipement de siège » au chapitre 8 du Guide du Maître du Donjon), sauf qu'elles infligent 44 (8d10) points de dégâts perforants sur un coup.

Les cales

À l'avant et à l'arrière du mât du navire, il y a deux cales vides avec des portes à charnières faites de rondins attachés avec une corde épaisse. Il n'y a pas de serrure sur ces portes, car leur poids seul empêche toutes les créatures sauf les plus fortes de les soulever. Il faut deux géants du givre ou des créatures de force et de taille similaires pour soulever l'une des portes. Les espaces étroits entre les bûches sont suffisamment larges pour qu'une petite créature puisse se faufiler.

Les planchers des cales sont à 3.5 mètres au-dessous du niveau du pont. Les murs en bois épais des cales sont scellés avec de la poix et de petits trous au niveau du sol empêchent les inondations.

Trésor

Voletant au-dessus du mât du navire, utilisé comme un drapeau, se trouve un fanion de la rune vind (voir annexe B). Chaque géant membre d'équipage à l'exception de Storvald porte un sac contenant 3d6 × 100 pa, 1d6 × 100 po et un objet banal, déterminé en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant dans l'introduction.

Montée en Niveau des Personnages

Une fois que les personnages ont récupéré la *conque de téléportation* de Jarl Storvald, un personnage peut s'y harmoniser et l'utiliser pour transporter le groupe jusqu'à Maelstrom. Les personnages peuvent décider de ne pas utiliser la conque tout de suite, peut-être parce qu'ils veulent attaquer le Krigvind, piller le trésor des dragons blancs ou s'occuper d'autres affaires. Assurez-vous que les personnages passent au 9ème niveau avant de passer au chapitre 10, « Bastion des géants des tempêtes ». Les personnages n'ont pas besoin d'affronter Storvald ou les dragons blancs pour monter en niveau.







Chapitre 8: Forge des Géants du Feu

Les adeptes de Zalto sont répartis dans tout le Nord, à la recherche de morceaux d'un colosse en adamantium appelé le Vonindod. Le duc des géants du feu a également conclu une alliance avec les drows de la maison Xorlarrin : il promet de les aider à détruire leurs ennemis si les drows l'aident à voler Maegera, le primordial du feu piégé dans la ville naine souterraine de Gauntlgrym. La maison Xorlarrin a déjà détenu Gauntlgrym, mais le roi Bruenor Marteau de Guerre et ses nains ont récemment chassé les elfes noirs. Ils connaissent bien sa disposition, cependant. Le duc Zalto a donné aux drows une *flasque de fer* (voir le chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon*) dans laquelle piéger Maegera. Alors que les drows reviennent à Gauntlgrym pour perpétrer ce grand vol (voir la section « Gauntlgrym » au chapitre 3), Zalto prépare la forge ancestrale de sa famille pour l'arrivée de Maegera et des fragments de Vonindod.

Dans cette partie de leur mission, les personnages se rendent à Mâchefer, la forteresse de Zalto dans les montagnes glacées au nord des Marches d'Argent. Le duc Zalto et ses géants du feu ont récupéré et réactivé la forge il y a plusieurs mois. Depuis lors, les géants du feu ont capturé des esclaves et les ont mis au travail dans les forges. Les nains de la Citadelle Adbar et de la Citadelle Felbarr sont conscients que les géants du feu sont revenus à Mâchefer ; cependant, les nains se remettent toujours de la guerre des Marches d'Argent et ne sont pas prêts à lancer une attaque sur la forteresse géante.

Les personnages qui visitent Mâchefer doivent composer non seulement avec le duc des géants du feu, sa famille et ses fidèles partisans, mais aussi avec un village de sinistres yakfolks. Si les personnages obtiennent la *conque de téléportation* de Zalto, ils peuvent l'utiliser pour se rendre à Maelstrom, la citadelle sous-marine d'Hekaton (voir le chapitre 10, « Bastion des géants des tempêtes ») et passer à l'étape suivante.

Géants du Feu

Avant de commencer cette partie de l'aventure, passez en revue les informations sur les géants du feu dans le Manuel des Monstres. Cela vous aidera à jouer les rôles des géants dans ce chapitre.

Belliciste

Les géants du feu aiment combattre à grande échelle et le duc Zalto est l'un des plus grands bellicistes de son temps. Pendant des années, des géants plus puissants ont mis un terme aux violentes prédilections de Zalto, mais avec le roi Hekaton à l'écart et la cour des géants des tempêtes en déroute, Zalto a lancé un complot pour faire la guerre à la race des dragons pour la gloire de Surtur et les faveurs divines d'Annam le Père-de-tous. Il commence par la reconstruction du Vonindod, un colosse tueur de dragons construit par ses anciens ancêtres.

Le duc Zalto a une femme irritante, Brimskarda, et deux enfants au sale charactère, une fille belliqueuse appelée Cinderhild et un fils sadique nommé Zaltember. Les enfants le distraient de son entreprise alors que sa femme lui reproche de ne pas agir assez vite. Brimskarda craint que l'un des autres seigneurs géants ne gagne la faveur des dieux en premier. Zalto ressent la pression, étant donné que son succès dépend de sa capacité à relancer la forge d'adamantium de Mâchefer et la capacité de ses sbires à récupérer tous les fragments manquants du Vonindod. Malheureusement pour Zalto, ce sont les moindres de ses problèmes. Le duc arrogant des géants du feu n'avait pas escompté les interférences des aventuriers et d'un ancien dragon rouge déterminé (voir la section « Vallée de Klauthen » au chapitre 3 et la section « Dirigeable d'un culte » du chapitre 4).

Alliance avec la Maison Xorlarrin

L'alliance du duc Zalto avec la maison Xorlarrin repose sur sa ferme promesse : une fois qu'il aura atteint le sommet, il utilisera sa forge et sa nouvelle puissance pour aider la maison Xorlarrin à détruire ses ennemis, à commencer par les nains qui ont chassés les drows de Gauntlgrym. Pour leur part, les drows sont plus intéressés à soutenir le plan de Zalto de mener une guerre contre les dragons, car une telle guerre annoncerait une catastrophe certaine pour les civilisations humaines, naines et elfiques du Nord, ce que les Xorlarrins désirent par-dessus tout.

Au moment où les personnages commencent leur voyage à Mâchefer, les drows ont déjà réussi à infiltrer Gauntlgrym (en utilisant leur connaissance approfondie de la disposition de la ville naine). Si les drows capturent Maegera et livrent la *flasque de fer* à Mâchefer, les personnages pourraient les rencontrer dans la forteresse des géants du feu. À moins que les personnages ne battent le duc Zalto ou n'empêchent la flasque de fer de tomber en sa possession, il piège Maegera dans la forge d'adamantium (zone 29). Le feu généré par Maegera est suffisamment chaud pour que Zalto et ses géants du feu commencent à reforger le Vonindod.

Voisins Yakfolk

Zalto a conclu un accord avec les yakfolks qui vivent sur le flanc de la montagne au-dessus de Mâchefer. Ces créatures malveillantes surveillent l'entrée la plus élevée de la forteresse des géants et s'occupent aussi des cultures pour les géants. En échange, les géants les laissent tranquilles. Les deux types de yakfolks, les guerriers et les prêtres, sont décrits dans l'annexe C. Il y a aussi dans le village un certain nombre d'esclaves (humanoïdes prisonniers) que les yakfolks utilisent pour le travail manuel.

Les yakfolks feignent la bienveillance, offrant de la nourriture et un abri aux visiteurs égarés, mais seulement pour se débarrasser de leurs hôtes amicaux lorsque leurs invités sont les plus vulnérables. Pendant que leurs visiteurs dorment, les yakfolks les battent jusqu'à inconscience, les dépouillent de leur matériel et de leurs armes puis leur font mener une vie d'esclavage. Privés de nourriture et de chaleur, les esclaves survivent rarement plus d'une semaine.

Pour des yeux non avertis, le village des yakfolks ressemble à un refuge paisible et idyllique perché au sommet d'une falaise de montagne, avec des murs de granit pour couper le vent hurlant. Les nains de la Citadelle Adbar savent qu'il ne faut pas faire confiance aux yakfolks, et ils envoient parfois des patrouilles vers le nord pour espionner le village. Une de ces patrouilles a été prise en embuscade par des yakfolks et les survivants ont été faits prisonniers. Les yakfolks ont utilisé leur magie pour posséder les corps de leurs captifs nains et, sous l'apparence de ces nains, les espions yakfolks ont infiltré la Citadelle Adbar. Ces agents font tout en leur pouvoir pour décourager les nains d'attaquer Mâchefer, principalement en assurant aux dirigeants de la citadelle que les yakfolks ne constituent pas une menace immédiate. Ils sont également prêts à assassiner le souverain d'Adbar, le roi Harnoth, s'il tente de lancer une attaque sur le village.

Mâchefer

Au nord des Marches d'Argent se trouve une chaine de montagnes imposantes couvertes de neige connues sous le nom des Cimes de Glace. Le grand donjon-forge de Mâchefer est sous le mont connu des Nains des Marches d'Argent comme le Mont Marteaucendré. Deux portes à piston en adamantium de 15 mètres de hauteur, scellées par de la magie ancienne, ont été érigées à la base d'une falaise de montagne de 150 mètres de hauteur. Les aventuriers qui

espèrent avoir accès à la forge doivent trouver un moyen de traverser ces portes ou trouver un autre itinéraire. Un de ces chemins est un escalier creusé dans la montagne (voir la zone 1). Un autre implique l'utilisation de montures volantes ou d'un dirigeable.

Atteindre Mâchefer par Voie Terrestre

Les personnages qui se rendent à Mâchefer à pied ou à cheval doivent traverser un arrière-pays accidenté et froid pour atteindre leur destination. Ils seront probablement confrontés à une ou plusieurs rencontres aléatoires (utilisez la table des rencontres aléatoires dans la nature du chapitre 3).

Le principal avantage d'une approche par voie terrestre est la furtivité ; les personnages peuvent atteindre le pied de la montagne et remonter vers le village des yakfolks sans être détectés.

Atteindre Mâchefer par les Airs

Si les personnages ont un dirigeable (voir la section « Dirigeable d'un culte » au chapitre 4) ou des montures volantes (voir les sections « Chute du Feu » et « Nid de Faucon » au chapitre 3), ils peuvent se rendre à Mâchefer par voie aérienne et éviter les rencontres terrestres. Les personnages montés sur des hippogriffes peuvent parcourir 87 kilomètres par jour (trois vols de 3 heures avec une heure de repos). Ceux qui sont montés sur des griffons peuvent parcourir 72 miles dans le même laps de temps.

Les personnages qui s'approchent par voie aérienne du côté sud du Mont Marteaucendré voient l'escalier creusé dans la montagne (zone 1), le village des yakfolks perché à flanc de montagne (zones 2-10) et les grandes portes en adamantium au pied de la montagne (zone 28).

La chimère qui vit sur la montagne constitue une menace pour les personnages qui voyagent par les airs. Si la chimère est dans son repaire lorsque le groupe arrive, elle peut remarquer le dirigeable qui s'approche ou les montures volantes et attaquer. La chimère aime particulièrement la chair d'hippogriffe ; si elle voit un ou plusieurs hippogriffes s'approcher de la montagne, elle attaque le plus proche et n'interrompt pas son attaque jusqu'à ce que l'hippogriffe soit mort ou jusqu'à ce que sa proie s'échappe.

Il y a beaucoup d'endroits sûrs sur la montagne sur lesquels les montures volantes peuvent atterrir. Une fois la chimère éliminée, ils peuvent se reposer dans sa caverne et s'en servir comme abri. Les montures volantes peuvent également atterrir en toute sécurité dans l'escalier qui mène à la montagne ou à l'intérieur du village des yakfolks. Le dirigeable peut être installé en toute sécurité à la base de la montagne ou dans tout espace de 30 pieds carrés au sein du village. L'atterrissage d'un dirigeable, de griffons ou d'hippogriffes dans le village des yakfolks déclenche l'alerte dans le village.

Zones et Habitants

Mâchefer a deux zones distinctes : le village des yakfolks à flanc de montagne et la forge des géants de feu en dessous (tous affichés sur les cartes ci-après). Ces zones sont décrites ci-après plus en détail, avec des informations supplémentaires contenues dans l'encadré « Mâchefer : Caractéristiques générales ». La table des occupants du village des yakfolks et la table des occupants de Mâchefer résument les habitants hostiles de ces deux zones. Une alarme déclenchée dans une zone n'a aucun effet sur l'état d'alerte de l'autre zone.

Pendant la journée, certains yakfolks surveillent les esclaves au travail dans le moulin (zone 3), les granges (zones 4A-4C) et les champs de culture (zone 7). La nuit, les esclaves sont enfermés dans leurs cages et les yakfolks se retirent dans leurs huttes (zones 5A-5F). Utilisez la table appropriée des occupants du village des yakfolks (jour ou nuit) en fonction du moment où les personnages arrivent.

Occupants du Village des Yakfolks (jour)

Zone	Créature(s)	Notes
3	2 **guerriers yakfolks**	Lorsqu'une alarme retentit, les yakfolks tuent leurs esclaves et se dirigent ensuite vers la zone 8, attaquant les intrus qu'ils rencontrent en chemin.
4 A – 4 C	1 **guerrier yakfolk** 2d4 **sangliers**, 2d4 yaks	Lorsqu'une alarme retentit, le yakfolk tue ses esclaves et se dirige ensuite vers la zone 8, attaquant les intrus qu'il rencontre en chemin. S'il y a un combat dans la grange, le yakfolk libère deux sangliers qui attaquent et poursuivent les intrus.
5 B	1 **guerrier yakfolk**	Le yakfolk reste ici.

Zone	Créature(s)	Notes
5 C, 5 D 5 E	2 **guerriers yakfolks** 1 **guerrier yakfolk**	Les yakfolks restent ici. Le yakfolk reste ici.
6	1 **guerrier yakfolk**	Lorsqu'une alarme retentit, le yakfolk tue ses esclaves, puis se dirige vers la zone 8, attaquant les intrus qu'il rencontre en chemin.
7	1 **guerrier yakfolk**	Si le yakfolk repère des intrus, il abandonne ses esclaves et se dirige vers la zone 8 pour avertir le chef. S'il entend le son du gong, le yakfolk tue les esclaves avant de se diriger vers la zone 8.
8	Chef Kartha-Kaya 2 **prêtres yakfolks**	Si des intrus sont détectés, un yakfolk frappe le gong pour déclencher l'alarme dans tout le village pendant que les autres affrontent les intrus.

Occupants du Village des Yakfolks (nuit)

Zone	Créature(s)	Notes
4 A – 4 C	2d4 **sangliers**, 2d4 yaks	Les animaux sont piégés dans leurs enclos.
5 A	2 **guerriers yakfolks**	Lorsqu'une alarme retentit, les yakfolks tuent leurs esclaves et se dirigent ensuite vers la zone 8, attaquant les intrus qu'ils rencontrent en chemin.
5 B – 5 E 5 F	2 **guerriers yakfolks** 2 **guerriers yakfolks**	Les yakfolks restent ici. Identique à la zone 5A
6	1 **guerrier yakfolk**	Lorsqu'une alarme retentit, le yakfolk tue ses esclaves et se dirige ensuite vers la zone 8, attaquant les intrus qu'il rencontre en chemin.
8	Chef Kartha-Kaya 2 **prêtres yakfolks**	Si des intrus sont détectés, un yakfolk frappe le gong pour déclencher l'alarme dans tout le village pendant que les autres affrontent les intrus.

Village des Yakfolks

Les nuages épais et gris et les vents hurlants permettent aux aventuriers d'approcher facilement le village des yakfolks sans être vus ou entendus. Les portes du village sont closes, de sorte que les personnages doivent soit annoncer leur arrivée, soit trouver un moyen de contourner les murs.

Les yakfolks n'ont pas de garde en faction et quittent rarement leurs huttes. Le seul yakfolk qui a une chance de repérer les aventuriers qui envahissent le village en escaladant ou en survolant les murs est celui qui surveille les esclaves dans la zone 7 pendant la journée. Les personnages qui entrent dans le village à portée de vue de ce yakfolk doivent réussir un test de Dextérité (furtivité) DD 12 pour éviter d'être repérés immédiatement. Si ce yakfolk aperçoit des envahisseurs, il abandonne ses esclaves et se dirige vers la zone 8 pour avertir le chef Kartha-Kaya.

Le chef yakfolk a un grand gong en bronze dans sa hutte (zone 8). Si lui ou ses épouses prennent conscience des envahisseurs, l'un d'eux frappe le gong. Il est assez fort pour être entendu dans tout le village, incitant les autres yakfolks à venir en courant. Les yakfolks sont vils dans leur pragmatisme. Avant de faire face à des envahisseurs, ils assassinent leurs esclaves pour empêcher leur libération ou qu'ils se retournent contre eux. Pour conquérir le village, les aventuriers doivent vaincre tous les yakfolks adultes qui vivent ici.

Si les aventuriers s'approchent du village de manière non menaçante, le chef Kartha-Kaya les accueille à bras ouverts et joue le rôle d'un hôte bienveillant en leur offrant du pain frais, du fromage, des pichets de bière chaude et des bols de soupe chaude aux légumes et à l'orge. Il leur permet de fumer à sa pipe et de dormir dans sa hutte. Les personnages qui acceptent l'hospitalité du chef doivent, après une heure, s'ils ont mangé de la soupe ou fumé de l'herbe à pipe dans lesquelles se trouve un poison auquel le yakfolk est immunisé, réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour éviter de tomber dans l'inconscience. Les elfes et les demi-elfes sont immunisés contre l'effet de sommeil du poison, et les nains ont un avantage sur leur jet de sauvegarde. Une créature rendue inconsciente de cette manière se réveille si elle subit une quantité de dégâts quelconque ; sinon, l'inconscience dure pendant 3d6 heures. Si le groupe entier tombe inconscient, les yakfolks récupèrent les affaires des aventuriers (y compris leur armure), lient leurs poignets et leurs chevilles avec des fers

et les gardent comme esclaves. Les affaires du groupe sont empilées dans la hutte du chef et les prisonniers doivent travailler à la récolte dans la zone 7, traire les chèvres dans la zone 6 ou nettoyer les déchets des animaux dans la zone 4. Si le chef n'arrive pas à endormir tout le groupe, il attend de voir quel effet (le cas échéant) le poison a sur eux avant de sonner le gong. Alors que tous les autres yakfolks adultes convergent vers la hutte du chef, Kartha-Kaya et ses épouses attaquent les membres conscients du groupe. Le but des yakfolks est de rendre les personnages inconscients, de les dépouiller de leurs biens et de les asservir.

Occupants du Village des Yakfolks (jour)

Zone	Créature(s)	Notes
3	2 **guerriers yakfolks**	Lorsqu'une alarme retentit, les yakfolks tuent leurs esclaves et se dirigent ensuite vers la zone 8, attaquant les intrus qu'ils rencontrent en chemin.
4 A – 4 C	1 **guerrier yakfolk** 2d4 **sangliers**, 2d4 yaks	Lorsqu'une alarme retentit, le yakfolk tue ses esclaves et se dirige ensuite vers la zone 8, attaquant les intrus qu'il rencontre en chemin. S'il y a un combat dans la grange, le yakfolk libère deux sangliers qui attaquent et poursuivent les intrus.
5 B	1 **guerrier yakfolk**	Le yakfolk reste ici.
5 C, 5 D	2 **guerriers yakfolks**	Les yakfolks restent ici.
5 E	1 **guerrier yakfolk**	Le yakfolk reste ici.
6	1 **guerrier yakfolk**	Lorsqu'une alarme retentit, le yakfolk tue ses esclaves, puis se dirige vers la zone 8, attaquant les intrus qu'il rencontre en chemin.
7	1 **guerrier yakfolk**	Si le yakfolk repère des intrus, il abandonne ses esclaves et se dirige vers la zone 8 pour avertir le chef. S'il entend le son du gong, le yakfolk tue les esclaves avant de se diriger vers la zone 8.
8	Chef Kartha-Kaya 2 **prêtres yakfolks**	Si des intrus sont détectés, un yakfolk frappe le gong pour déclencher l'alarme dans tout le village pendant que les autres affrontent les intrus.

Occupants du Village des Yakfolks (jour)

Zone	Créature(s)	Notes
4 A – 4 C	2d4 **sangliers**, 2d4 yaks	Les animaux sont piégés dans leurs enclos.
5 A	2 **guerriers yakfolks**	Lorsqu'une alarme retentit, les yakfolks tuent leurs esclaves et se dirigent ensuite vers la zone 8, attaquant les intrus qu'ils rencontrent en chemin.
5 B – 5 E 5 F	2 **guerriers yakfolks** 2 **guerriers yakfolks**	Les yakfolks restent ici. Identique à la zone 5A
6	1 **guerrier yakfolk**	Lorsqu'une alarme retentit, le yakfolk tue ses esclaves et se dirige ensuite vers la zone 8, attaquant les intrus qu'il rencontre en chemin.
8	Chef Kartha-Kaya 2 **prêtres yakfolks**	Si des intrus sont détectés, un yakfolk frappe le gong pour déclencher l'alarme dans tout le village pendant que les autres affrontent les intrus.

La Forge des Géants du Feu

La forge des géants du feu est un donjon vaste et complexe à deux niveaux situés sous le village des yakfolks et des mines. Le minerai de fer brut des mines est acheminé par charrette jusqu'à la zone 17 et chargé dans des seaux en fer suspendus à un appareil en forme de carrousel appelé une chaîne à godets. Cette chaîne à godets est tournée manuellement par une roue à esclaves (zone 20) et traverse le niveau supérieur de la forteresse dans le sens des aiguilles d'une montre, transportant le minerai de fer jusqu'à la zone de tri (zone 12). Le minerai de fer est ensuite chargé dans des seaux et transporté à la fonderie, où les ogres affectés aux passerelles (zone 18) utilisent de longs poteaux crochus pour faire basculer les seaux et faire tomber les minerais dans les fonderies (zone 34). D'énormes soufflets élèvent la température à l'intérieur des fonderies et font fondre le fer. Le fer fondu se déverse dans un immense bac en pierre (zone 35), où il est canalisé dans des moules et utilisé pour forger des épées et des armures de taille géante.

Les seaux en fer sont espacés de 3 mètres. Chacun mesure 3 mètres de long, 1.8 mètres de large et 1.8 mètres de profondeur. Un seau peut contenir une grande créature ou jusqu'à quatre créatures moyennes.
Deux petites créatures peuvent remplacer une créature moyenne. Tant que la roue à esclaves tourne, les godets se déplacent à une vitesse de 3 mètres par tour ; il faut environ 15 minutes pour faire un tour complet.

Bien que la forge d'adamantium (zone 29) ne soit pas allumée, la fonderie principale (zone 34) est opérationnelle, et le bruit de la forge des armes et de la chaîne à godets qui tourne lentement résonne dans tout le complexe. Le bruit est si fort que l'activité dans une zone n'attire généralement pas l'attention des créatures dans les zones adjacentes, permettant ainsi aux aventuriers d'éliminer les ennemis petit à petit.

Si la roue à esclave cesse de tourner, la chaîne à godets s'arrête ; ceci est le signe pour les géants du feu que quelque chose ne va pas. À moins que les seaux ne se remettent à bouger, tous les géants adultes qui n'ont pas été tués ou frappés d'incapacité se dirigent vers la roue à esclaves pour savoir quel est le problème, sauf indication contraire à la table des renforts de Mâchefer.

Occupants de Mâchefer

Zone	Créature(s)	Notes
10	2 **salamandres**	Si les salamandres meurent, les esclaves tentent de s'échapper des mines.
12	1 **géant du feu**, 8 **orcs**	Le géant et les orcs restent ici.
15	2 **géants du feu**, 3 **ogres**	Les géants se dirigent vers la zone 20 si la chaîne à godets arrête de bouger, alors que les ogres restent là. Les deux géants et les ogres enquêtent sur les bruits forts dans la zone 14.
17	1 **salamandre**	La salamandre reste ici pour surveiller les esclaves.
18	Zaltember (jeune géant du feu), 4 **ogres**	Zaltember et les ogres enquêtent sur les arrêts de travail dans la zone 17. S'il est blessé, Zaltember s'enfuit dans la zone 31.
20	2 **ogres** armurés	Les ogres restent ici pour surveiller les esclaves.
21	1 **géant du feu**	Le géant du feu se dirige vers la zone 20 si la roue à esclaves arrête de tourner et soulève la herse vers la zone 22 si des renforts sont nécessaires.
22	7 **molosses infernaux**	Les molosses infernaux restent ici jusqu'à ce qu'ils soient libérés.
23	6 **hobgobelins**, 6 **orcs** emprisonnés	Les hobgoblins restent ici pour garder les prisonniers, orcs inclus. S'ils sont libérés, les orcs attaquent les intrus.
25	30 **gobelins**	Les gobelins se retirent dans la zone 31 s'ils repèrent des intrus.
26 B	Cinderhild (jeune géant du feu), 2 **hobgobelins**	Cinderhild et les hobgobelins restent ici.
28	Duc Zalto, 2 **molosses infernaux**	Le duc Zalto et ses molosses infernaux passent à la zone 20 si la chaîne à godets ne bouge plus.
30	1 **golem de fer**	Le golem reste ici jusqu'à son activation.
31	Brimskarda (**géant du feu**), 2 **ogres**, 20 **gobelins**, 5 **méphites de fumée**	Brimskarda reste ici pour superviser les travailleurs gobelins et ogres.
34	4 **géants du feu**	Les géants se dirigent vers la zone 20 si la chaîne à godets arrête de bouger.
35 A – 35 C	1 **géant du feu**	Le géant réagit aux troubles de la zone 34, aussi non il reste ici.

Renforts

Vérifiez si des renforts arrivent une fois dans la journée et une fois la nuit en jetant un d100 et en consultant la table des renforts de Mâchefer. Si des renforts sont indiqués, le géant du feu les guidant prononce une phrase de commande en langue Géant qui déverrouille et ouvre les Renforts de Mâchefer portes en adamantium à la salle de montage du Vonindod (voir zone 28). Ces renforts restent dans la salle de montage jusqu'à ce que le duc Zalto leur ordonne d'aller ailleurs. Si le duc Zalto n'est pas là et qu'il existe des preuves que la fonderie a été attaquée, les renforts commencent à fouiller le complexe à la recherche d'intrus et de survivants.

D100	Créature(s)
01-60	Aucunes.
61-85	1 **géant du feu** portant une B*aguette du Vonindod* et un petit fragment du Vonindod qui pèse 68 kilos.
86-00	1 **géant du feu** portant une *Baguette du Vonindod* et accompagné par 1 capitaine, **hobgobelin** et 3d6 **hobgobelins** transportant un énorme fragment du Vonindod qui pèse 680 kilos.

Mâchefer : Caratéristiques Générales

Une paire d'énormes portes en pierre, hermétiques et scellées par magie, scellent la voûte principale de Mâchefer (zone 28). Les aventuriers qui espèrent pénétrer dans la forteresse ont plus de chance de réussir cela en escaladant un escalier de 152 mètres de hauteur creusé dans les falaises (zone 1) et en attaquant ou en infiltrant le village des yakfolks (zones 3 à 8).

- **Village des yakfloks** : Le village des yakfolks est construit à flanc de montagne et entouré de murs en pierres de mortier hautes de 6 mètres. Grimper sur les murs nécessite un test de Force DD 15 (athlétisme). Des doubles portes en chêne épais renforcées par une armature en fer sont encastrées dans les murs. Les portes sont fermées de l'intérieur et sont trop solides pour être brisées sans l'aide d'un bélier ou d'un engin de siège. Les bâtiments du village sont simples, des huttes à un seul étage avec des toits de chaume et des murs faits de pierres empilées assemblées avec de l'argile. Les murs intérieurs sont en argile lisse ornées avec des peintures murales de paysages colorés à couper le souffle. Les yakfolks emprisonnent leurs esclaves la nuit dans des cages en fer. Chaque cage est équipée d'un cadenas en fer qui peut être crocheté avec des outils des voleurs et un test de Dextérité DD 15 réussi. Chaque yakfolk adulte porte une clé qui ouvre toutes les cages.
- **Plafonds** : Les mines ont des plafonds de 6 mètres de haut. Le niveau supérieur de Mâchefer a des plafonds de 9 mètres de hauteur et le niveau inférieur a des plafonds de 15 mètres de hauteur.
- **Portes** : Sauf indication contraire, les portes de Mâchefer mesurent 6 mètres de haut et sont faites de plaques de fer rivetées, avec des poignées à 2.7 mètres au-dessus du sol. Un géant, de taille très grande, n'a pas de problème pour ouvrir ces portes. Une créature plus petite peut tenter d'ouvrir une porte, à condition que cette créature ou une autre créature qui l'aide puisse atteindre la poignée de la porte et l'actionner. Quand la poignée est actionnée, une créature doit utiliser une action pour pousser ou tirer sur la lourde porte, l'ouvrant avec un test réussi de Force DD 13 (athlétisme). En cas d'échec au test, la porte ne s'ouvre pas.
- **Cheminées** : Les cheminées de Mâchefer sont taillées dans la roche et ont des manteaux en basalte richement sculptés avec des images de molosses infernaux et d'élémentaires de feu. Ces foyers sont larges et assez hauts pour qu'un groupe d'aventuriers y tienne. Le feu dans chacune d'elles brûle constamment, alimenté par du gaz naturel qui émerge de 1d4 + 4 trous dans le sol. La flamme d'un foyer peut être éteinte en bouchant les trous, chacun ayant un diamètre de 10 centimètres. Toute créature qui entre dans un feu ou y commence son tour subit 10 (3d6) dégâts de feu et s'enflamme ; jusqu'à ce que quelqu'un fasse une action pour éteindre le feu, la créature subit 10 (3d6) points de dégâts de feu au début de chacun de ses tours. Une créature peut éteindre les flammes en utilisant un litre ou plus d'eau, une couverture épaisse ou d'autres moyens.
- **Passerelles** : Le niveau supérieur de Mâchefer comprend des passerelles en fer boulonnées aux murs et stabilisées par des chaînes tendues boulonnées au plafond. Des grues en fer, des poulies et des bras oscillants sont attachés à certaines de ces passerelles. Les passerelles sont des grilles en fer avec des trous suffisamment grands pour permettre à un poing humain de passer. Une passerelle offre un abri important (75%) contre toute attaque à distance qui doit la traverser pour atteindre sa cible.
- **Éclairage** : Le village des yakfolks et d'autres lieux extérieurs dépendent de la lumière naturelle. Les mines ne sont pas éclairées. Les pièces et les couloirs de Mâchefer équipés de cheminées ou de braseros en fer sont faiblement éclairés.
- **Meubles et objets surdimensionnés** : La plupart des meubles et autres objets de Mâchefer sont conçus à la taille des géants. Les exceptions sont notées dans le texte. Le mobilier est généralement deux fois plus haut, long et large que son équivalent à taille humaine et pèse environ huit fois plus. Les petites et moyennes créatures peuvent se faufiler sous des meubles géants et les escalader, considérant les espaces qu'ils occupent comme des terrains difficiles.
- **Herses** : Aucune des herses de Mâchefer ne possède

de treuils mécaniques ou d'autres mécanismes de levage. Elles doivent être soulevées manuellement. Toute créature aussi grande et forte qu'un géant du feu peut utiliser une action pour soulever une herse. Toute autre créature doit réussir un test de Force DD 22 (athlétisme) pour soulever une herse au-dessus de sa tête. Bien que ces herses soient géantes, leurs barres de fer sont suffisamment rapprochées pour que même les petites créatures ne puissent pas se faufiler.

- **Escaliers** : Tous les escaliers de la fonderie sont dimensionnés pour les géants du feu. Chaque marche mesure 0.9 mètres de haut sur 0.9 mètres de profondeur. Les créatures moyennes et petites considèrent les escaliers comme un terrain difficile.



1. Les Douze Milles Marches

Des milliers d'années après l'abandon de Mâchefer, un clan de yakfolk utilisa des esclaves humanoïdes pour tailler un escalier dans la falaise. Au sommet de ces escaliers, les yakfolks ont construit un village. Au cours des siècles qui ont suivi, les clans de nains désireux de piller les mines ont fait de nombreuses tentatives infructueuses pour conquérir le village des yakfolks avant d'en conclure que le butin de Mâchefer n'en valait pas la peine. Les marches rudimentaires – les douze milles sans exception - sont

dimensionnées pour les humanoïdes de taille moyenne et montent sur un total de 152 mètres. L'escalier, d'une largeur moyenne de 4.5 mètres et dépourvu de garde-fou, monte en ligne droite, passe au-dessus des portes en adamantium scellées de la forge (zone 28) et ne tourne jamais avant d'atteindre les murs extérieurs du village des yakfolks.

Les chevaux et les poneys normaux sont réticents à monter l'escalier. Amadouer une telle créature pour qu'elle monte les escaliers exige un test de Sagesse DD 15 (dressage). Des montures invoquées par magie peuvent être utilisées pour monter les escaliers sans test de capacité. Les mules, étant plus adaptées aux dimensions de l'escalier, peuvent grimper les marches avec facilité et n'ont pas besoin de se laisser convaincre.

Repaire de la Chimére

La   Après avoir grimpé sur 107 mètres, l'escalier est interrompu par une cavité naturelle de 4.5 mètres de profondeur qui est devenue le repaire d'une **chimère**. La corniche qui mène à cette zone est recouverte des os des victimes de la chimère (pour la plupart de bêtes, avec quelques os orcs et nains). L'escalier reprend de l'autre côté de la corniche et grimpe encore sur 45 mètres vers la zone 2. À l'arrière de sa tanière, la chimère a un nid constitué d'os, de morceaux de tissu en lambeaux, de mottes de terre et de végétation morte.

Lorsque les personnages arrivent pour la première fois, il y a 50% de chances que la chimère soit présente, auquel cas elle attaque les intrus à vue. Sinon, la chimère est en train de chasser et revient ici au moment de votre choix.

Trésor. Les personnages qui fouillent le nid de la chimère trouvent plusieurs objets sur ses proies : 120 pc, 45 pa, six pierres précieuses d'une valeur de 100 po, des pièces d'armure de cuir déchiquetées adaptées pour un gnome avec une petite boîte à musique en électrum (d'une valeur de 50 po) cachée dans l'une des nombreuses poches, un poignard avec une lame d'obsidienne (d'une valeur de 75 po), un casque plaqué or et surmonté d'une minuscule enclume dorée (d'une valeur de 750 po) et de 1d3 objets magiques (jetez le dé sur la table des objets magiques B du chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon*).

2. Le Pont

Une fente dans la montagne sépare le village des yakfolks en deux. Un pont de bois enjambait le fossé jusqu'à ce qu'il se casse. Les yakfolks construisirent ensuite un pont plus sûr à partir de cordes et de planches, attaché à quatre solides poteaux de bois.

3. Le Moulin

Une énorme roue à aubes en bois est attachée à un axe en fer et montée au-dessus d'une rivière qui s'écoule rapidement le long de la montagne. Lorsque le courant fait tourner la roue, il alimente non seulement l'ascenseur dans la zone 9, mais il tourne également une grosse meule située à l'intérieur d'une hutte à côté de la roue, qui comporte une entrée en rideau de perles sur le mur sud. Le grain récolté dans la zone 7 est amené ici et transformé en farine. Le grincement de la meule, le démarrage de la roue à aubes et le flot d'eau qui s'abat sur la montagne noient la plupart des autres bruits dans cette zone.

Pendant la journée, deux **guerriers yakfolks** (voir annexe C) surveillent en silence deux esclaves nains d'écu (**roturiers**) qui pellètent de la farine dans des sacs de jute, qui sont ensuite transportés dans les fours de la zone 5. Les yakfolks sont assis sur des tabourets et fument la pipe ou cousent des couvertures pour passer le temps en regardant les nains travailler. La nuit, le moulin est inoccupé ; les yakfolks se retirent dans leur hutte (zone 5A) pendant que les nains dorment dans une cage derrière eux. Si les esclaves sont sauvés, ils se comportent et agissent comme décrit dans l'encadré « Esclaves des yakfolks ».

Roue à Aubes

Les personnages peuvent essayer d'atteindre la zone 9 en grimpant à travers les ouvertures du châssis de la roue à aubes et en rampant le long de l'axe en fer. C'est un acte dangereux, et pour passer d'un côté à l'autre, il faut réussir un test de Force DD 15 (athlétisme) ou de Dextérité (acrobatie). Un personnage qui échoue au test n'y arrive pas et doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. Si le jet de sauvegarde est raté, le personnage tombe dans la rivière et dégringole sur le flanc de la montagne, ce qui inflige 70 (20d6) points de dégâts contondants lors de la chute. Si le jet de sauvegarde est réussi, le personnage parvient à s'accrocher à la roue ou à l'essieu et à éviter une chute, mais reste coincé entre les rayons de la roue et doit refaire son test au prochain tour pour atteindre une extrémité de l'essieu ou l'autre.

Les personnages peuvent essayer de rendre cette route plus sûre en empêchant la roue de tourner. Le fait de bloquer un poteau de clôture ou un objet similaire entre les rayons de la roue à aubes la bloque, tout comme le fait un test de Force DD 20 réussi pour saisir la roue et l'empêcher de tourner. Lorsque la roue est arrêtée, la force du courant la sollicite énormément. À la fin de chaque tour, il y a 25% de chances que la roue se brise et dévale la cascade. Si cela se produit, la meule et l'ascenseur (zone 9) cessent de fonctionner.

Toute créature sur la roue quand elle casse est balayée par les débris et subit 70 (20d6) points de dégâts contondants lors de la chute. La rupture de la roue met le village des yakfolks en alerte. Pendant ce temps, Zalto ordonne à l'un des géants du feu de la zone 34 de se rendre dans la zone 9 et de découvrir ce qui a empêché l'ascenseur de fonctionner. À moins de rencontrer des problèmes en cours de route, le géant arrive dans la zone 9 environ 20 minutes après l'arrêt de l'ascenseur. Si le géant trouve des preuves du manège des joueurs, il le rapporte à Zalto (il faut 20 minutes pour l'atteindre). Zalto met alors la fonderie en alerte, ce qui signifie que ses défenseurs ne peuvent pas être surpris.

4. Granges

Le village compte trois granges (zones 4A, 4B et 4C). Chacune abrite un grand poulailler ainsi que des stalles boueuses qui contiennent 2d4 sangliers et 2d4 yaks (utilisez les statistiques des élans). Les sangliers dévorent les déchets alimentaires et fournissent de la viande, tandis que les yaks fournissent de la laine et servent de bêtes de somme. Des pelles, des fourches, des binettes, des seaux en bois, des jougs et des charrues sont accrochés aux murs. Les étagères contiennent des sacs de graines qui attendent d'être plantées au printemps suivant.

Pendant la journée, un **guerrier yakfolk** (voir annexe C) se trouve à l'intérieur de chaque étable, surveillant deux esclaves humains (roturiers) alors qu'ils ramassent des œufs, nourrissent les animaux et nettoient les stalles. Si des intrus affrontent le yakfolk dans la grange, il utilise une action pour ouvrir une stalle contenant deux sangliers. Au prochain tour, les sangliers sortent de la stalle et attaquent les intrus pendant que le yakfolk tue les esclaves et s'enfuit ensuite vers la hutte du chef (zone 8) pour avertir Kartha-Kaya. Les sangliers poursuivent les personnages qui fuient de la grange. La nuit, le yakfolk se retire dans une hutte voisine tandis que ses esclaves sont enfermés dans une cage de fer à côté de la grange. Si les esclaves sont sauvés, ils se comportent et agissent comme décrit dans l'encadré « Esclaves des yakfolks ». Le yakfolk de la zone 4 A dort dans la zone 5 B la nuit. Le yakfolk de la zone 4 B dort dans la zone 5 E la nuit. Le yakfolk de la zone 4 C dort dans la zone 5 F la nuit.

5. Huttes

Le village dispose de six huttes réservées aux guerriers yakfolks. Si les esclaves sont sauvés, ils se comportent et agissent comme décrit dans l'encadré « Esclaves des yakfolks ».

Chaque hutte contient une palliasse pour chaque résident yakfolk, un four en pierre pour cuire le pain et chauffer la soupe, et des paniers utilisés pour stocker la nourriture et autres fournitures.

5a. La Hutte des Gardes du Moulin

Cette hutte est inoccupée pendant la journée. La nuit, les deux **guerriers yakfolk** (voir annexe C) qui gardent le moulin (zone 3) dorment ici, tandis que leurs deux esclaves nains d'écus (**roturiers**) sont enfermés dans une cage à l'extérieur.

Trésor. Les personnages qui fouillent la hutte trouvent, au milieu du fouillis, un panier contenant 250 po en pièces de monnaie diverses, quatre bijoux fantaisie en perles (d'une valeur de 25 po chacun) et un objet magique, déterminé en jetant le dé sur la table A des objets magiques au chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon*.

5b. La Hutte d'un Garde dde la Grange

Pendant la journée, un **guerrier yakfolk** (voir annexe C) et un enfant yakfolk sont présents. La nuit, le guerrier yakfolk qui surveille la grange voisine (zone 4 A) est également présent. Un esclave elfe de la lune (**roturier**) nettoie la hutte pendant la journée et est confiné dans une cage à l'extérieur la nuit.

Trésor. Les personnages qui recherchent un trésor dans la hutte trouvent un panier contenant 150 po en pièces de monnaie diverses et six bijoux fantaisie en perles (d'une valeur de 25 po chacun).

5c. La Hutte d'une Famille

Cette hutte contient deux **guerriers yakfolks** (voir annexe C), jour et nuit. Un esclave elfe de la lune (**roturier**) nettoie la hutte pendant la journée et est confiné dans une cage de fer à l'extérieur la nuit.

Trésor. Sur les murs, entre des peintures murales colorées de paysages, se trouvent quatre masques rituels taillés dans du bois et ornés de pierres semi-précieuses. Les masques valent 250 po chacun.

5d. La Hutte d'une Famille

Cette hutte contient deux **guerriers yakfolks** (voir annexe C), jour et nuit. Un esclave elfe de la lune (**roturier**) nettoie la hutte pendant la journée et est confiné dans une cage à l'extérieur la nuit.

Trésor. Un encensoir en or (valeur 250 po) est suspendu au plafond. Quatre blocs d'encens (d'une valeur de 25 po chacun) sont conservés dans un panier à côté du four à pain.

5e. La Hutte d'un Garde dde la Grange

Pendant la journée, un **guerrier yakfolk** (voir annexe C) est ici. La nuit, le guerrier yakfolk qui surveille la grange voisine (zone 4 B) est également présent. Deux esclaves gnome des roches (**roturiers**) nettoient la hutte pendant la journée et sont confinés dans une cage en fer à l'extérieur la nuit.

Trésor. Les personnages qui fouillent la hutte trouvent, au milieu du fouillis, un panier contenant dix bijoux en perles (d'une valeur de 25 po chacun). L'une des esclaves gnomes cache également une pierre précieuse de 500 po sur sa personne. Elle le donne aux personnages en récompense s'ils la libèrent de la captivité.

5f. La Hutte des Fermiers

La nuit, deux **guerriers yakfolks** (voir annexe C) dorment ici. Pendant la journée, la hutte est inoccupée. Un yakfolk surveille les esclaves dans la grange voisine (zone 4C) tandis que l'autre surveille les esclaves qui s'occupent des récoltes (zone 7). Tous les esclaves sont confinés dans une cage en fer la nuit.

Trésor. Les personnages qui cherchent des trésors dans la hutte trouvent un panier d'armes diverses non magiques confisquées aux esclaves, dont trois poignards, une fronde, une poche contenant treize frondes, une arbalète et quatre arbalètes de poing. Un autre panier contient trois petits sacs en cuir contenant chacun 2d6 pierres précieuses (d'une valeur de 10 po chacune). Ces gemmes ont été confisquées à des prisonniers qui ont ensuite été envoyés dans les mines.

6. Laiterie

Cette structure est composée d'une hutte résidentielle attachée à une grange et d'une laiterie. Un vieux **guerrier yakfolk** (voir annexe C) surveille l'endroit et a deux esclaves : un humain qui s'occupe de douze chèvres dans la grange et un demi-orc qui fabrique du fromage dans la laiterie (les deux sont roturiers). La nuit, ces esclaves sont enfermés dans une cage en fer dans une cour arrière. Si les esclaves sont sauvés, ils agissent comme décrit dans l'encadré « Esclaves des yakfolks ».

Trésor. Les personnages qui cherchent dans la hutte du yakfolk trouvent un panier contenant 800 po en pièces de monnaie diverses et un tuyau en lapis-lazuli sculpté (d'une valeur de 25 po) posé sur une petite table à côté d'un objet magique déterminé en jetant le dé sur la table B du chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon.

7. Champe de Cultures

Plusieurs niveaux de terre labourée où les yakfolks font pousser de l'orge, du blé, du maïs, des fleurs et des légumes se trouvent à flanc de montagne. Des Yaks équipés de jougs et de charrues labourent les champs. Pendant la saison des récoltes, les cultures sont cueillies et stockées dans des paniers.

Quatre esclaves halfelin pieds légers (**roturiers**) travaillent les champs pendant la journée. Un **guerrier yakfolk** qui fume une pipe en bois est leur surveillant. Ce yakfolk est assis par terre, à une hauteur de laquelle il peut voir tout le village. Si les esclaves sont sauvés, ils se comportent et agissent comme décrit dans l'encadré « Esclaves des yakfolk ». La nuit, les champs ne sont pas protégés. Au coucher du soleil, le yakfolk enferme les esclaves dans leur cage (entre les zones 4C et 5F) avant de se retirer dans sa hutte (zone 5F) jusqu'au matin.

Son épouse s'occupe de la grange nord (zone 4C).

8. Hutte du Chef des Yakfolks

Une hutte de 18 mètres de diamètre avec une entrée en rideau de perles dans le mur nord-est est construite sur les hauteurs au centre du village des yakfolks, face à un feu de camp extérieur. L'intérieur de la hutte est une grande pièce dominée par une fosse circulaire peu profonde de 3 mètres de diamètre autour de laquelle les yakfolks se rassemblent pour entendre les paroles de leur chef. Cette fosse est aussi l'endroit où les yakfolks amènent les esclaves à se combattre et où ils exécutent des prisonniers. Le reste du temps, la fosse contient un feu de camp qui garde la hutte au chaud. À l'arrière de la hutte se trouvent des piles de coussins, des paniers chargés de denrées alimentaires et des vases d'argile peints remplis d'eau, de vin et de soupe. Entre le foyer et le mur sud se trouve un gong en bronze richement gravé et un maillet en bois muni d'un manche recouvert de peau de yak. Le gong et le maillet sont suspendus à un cadre en bois.

La hutte est celle du chef Kartha-Kaya et ses deux femmes, Imberu et Nahala (deux **prêtresses yakfolk**). Ces trois personnes passent leur journée à discuter, à manger et à fumer la pipe. Leur amabilité extérieure masque leur cruauté. Kartha-Kaya est un **guerrier yakfolk** avec les changements suivants :

- Il a 70 points de vie et un facteur de puissance de 4 (1,100 PX).
- Il manie une épée ardente à deux mains. Quand l'épée à deux mains est enflammée, elle inflige 7 (2d6) points

de dégâts de feu supplémentaires par coup. Le chef est accompagné de trois esclaves elfes de lune nus : deux hommes roturiers et une noble femme. Dénuder les esclaves leur permet de ne pas dissimuler des armes. La noble est une princesse elfe de la lune, Halani Meliamne. Les yakfolks ont infiltré sa tribu en possédant plusieurs chasseurs d'elfes de la lune. Une nuit, ils ont assassiné ses frères et l'ont enlevée. Elle aspire à retourner dans le Boilune et offre aux personnages la gratitude de sa tribu s'ils la ramènent chez elle (voir « Développement »).

Trésor

Quatre coffres en bois verrouillés dont les clés sont portées autour du cou du chef Kartha-Kaya sont cachés sous une pile de paniers vides. Chaque serrure peut être crochetée avec les outils des voleurs et un test réussi de Dextérité DD 15.

Le premier coffre contient 420 pe et 270 po.

Le second coffre contient une cruche en argile peinte avec des images de djinn volants (d'une valeur de 25 po), emballée dans de la paille.

Le troisième coffre contient des armes (trois épées courtes, quatre dagues, deux haches d'armes, trois arcs courts et trois carquois avec 2d10 flèches chacun) pris aux prisonniers.

Le quatrième coffre contient une paire de bracelets en électrum avec des visages nains gravés (valeur 250 po pour la paire), ainsi que 1d4 objets magiques. Jetez le dé sur la table C du chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon* pour le premier objet et sur la table A pour les autres.

Développement

Les esclaves elfes de la lune connaissent toutes les informations contenues dans l'encadré « Esclaves des yakfolks », ainsi que les informations supplémentaires suivantes :

- Les noms des elfes sont Halani (femme), Jevin (homme) et Vandar (homme).
- Les épouses de Kartha-Kaya sont appelées Imberu et Nahala et servent de conseillers.
- Les yakfolks peuvent effectuer un rituel qui leur permet de posséder des humanoïdes en « se glissant dans leur peau ». (Les elfes ont vu le rituel exécuté dans la hutte de Kartha-Kaya).

Les yakfolks ont tendu une embuscade à une patrouille de nains de la Citadelle Adbar, ont capturé plusieurs membres et ont utilisé leur rituel de possession pour contrôler les nains. Le chef a ensuite envoyé ces assassins pour tuer le roi de la Citadelle Adbar (les elfes ont vu le rituel en cours d'exécution).

Si les personnages acceptent d'escorter Halani vers sa tribu dans le Boilune, elle les conduit à une cascade glacée au cœur de la forêt où ils peuvent se reposer pour la nuit. Un groupe de six **éclaireurs** elfes de la lune en patrouille arrivent peu de temps après et proposent de ramener Halani chez elle. Elle n'a rien à donner aux personnages en reconnaissance, mais la gentillesse des personnages ne passe pas inaperçue chez les anciens esprits de la forêt. Après avoir terminé un long repos dans la forêt, chaque personnage qui a contribué au retour de Halani gagne un *charme du tueur* (voir la section « Récompenses surnaturelles » du chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon*).

Les personnages peuvent donner suite aux affirmations des elfes selon lesquelles les yakfolks prévoient d'assassiner le roi de la Citadelle Adbar, soit immédiatement, soit une fois leur entreprise terminée à Mâchefer. S'ils visitent le bastion des nains et demandent une audience avec le roi Harnoth, lancez la rencontre suggérée dans la section « Citadelle Adbar » du chapitre 3. S'ils reviennent plus tard à Mâchefer, le village yakfolk est resté tel qu'ils l'ont laissé.

9. Cage d'Ascenseur

Des portes de fer de six mètres de hauteur situées dans la montagne au nord-est de la zone 8 s'ouvrent pour découvrir un passage grossièrement taillé bloqué par une herse de fer (voir l'encadré « Mâchefer : caractéristiques générales » pour les règles d'ouverture des ports et de levage des herses). De la pièce, on entend le bruit de l'eau qui coule de la rivière à proximité.

Le passage mène à une pièce froide, sombre et vaste avec un plafond de 15 mètres de hauteur et un puits de 24 mètres de diamètre et de 150 mètres de profondeur au milieu du sol. Un portique en fer est fixé au rebord circulaire de la fosse. Une plate-forme circulaire de 18 mètres de diamètre, formée de poutres en chêne maintenues par des tiges en fer et des rivets, est suspendue au portique par des chaînes en fer. La plate-forme monte et descend constamment dans le puits, alimentée par une roue à aubes en bois située derrière une ouverture dans le mur sud-est. Les personnages qui se tiennent sur le portique fixé sur le rebord sud du puits et regardent vers le bas peuvent voir la plate-forme qui s'élève.

La plate-forme élévatrice effectue une série programmée de quinze arrêts en montant et descendant le puits, chacun durant 30 secondes. L'un des arrêts est ici, au sommet du puits. Lorsque la plate-forme descend, elle s'arrête à douze

des niveaux de la mine (voir la section « Mines » dans la zone 10) et s'arrête également au niveau supérieur de Mâchefer (zone 11) et au niveau inférieur (zone 24). Compte tenu de tous ses arrêts, il faut 15 minutes à la plate-forme de l'ascenseur pour passer du haut de la cage au fond, ou inversement. Entre les arrêts, il se déplace à une vitesse constante.

Une plaque de métal rectangulaire surmontée d'un levier de fer de 0.9 mètre de long est fixée sur le mur nord-est de la pièce. Le levier est à 3 mètres au-dessus du sol et est en position haute. Le fait de le tirer vers le bas déclenche un mécanisme dans la plate-forme de suspension de l'ascenseur qui libère l'ascenseur de l'axe de la roue hydraulique, ce qui provoque immédiatement l'arrêt de la plate-forme de l'ascenseur. Déplacer le levier vers l'arrière replace l'ascenseur dans l'axe de la roue, provoquant le déplacement de la plate-forme. Une créature qui peut atteindre le levier peut utiliser son action pour faire un test de Force DD 17 (athlétisme) pour élever ou abaisser le levier en cas de succès.

Les chaînes supportant la plate-forme sont rouillées mais grandes et solides. La plate-forme peut supporter des dizaines de milliers de kilos sans même un gémissement de protestation.

10. Escalier menant à la Mine

Au milieu de cette pièce par ailleurs dépourvue de tout ornement se trouve un escalier en colimaçon avec des marches en pierre de 3 mètres de large qui descendent dans l'obscurité, jusqu'au niveau le plus élevé des mines de Mâchefer.

Les Mines

Les mines forment un labyrinthe à plusieurs niveaux de 6 mètres de diamètre, des tunnels taillés dans la roche, juste assez grands et larges pour qu'un géant du feu puisse s'y déplacer. Des voies ferrées construites pour les chariots en fer sont fixées au sol des tunnels. Pour passer d'un niveau de mine à l'autre, il faut traverser une série de rampes ou utiliser l'ascenseur qui relie les zones 9, 11 et 24.

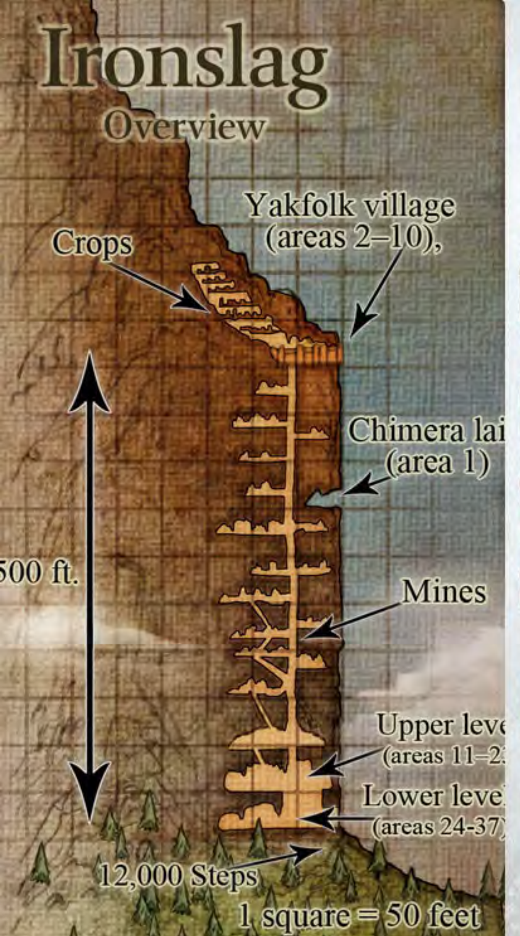
Aucune carte des tunnels de la mine n'est fournie. Si les personnages se retrouvent ici, décrivez simplement le labyrinthe de tunnels taillés grossièrement et ayant des pentes occasionnelles vers le haut et vers le bas. Les niveaux supérieurs des mines sont abandonnés. Les personnages qui explorent cette zone trouvent quelques pioches et pelles brisées, et ponctuellement un chariot vide posé sur les rails. En descendant, ils entendent des bruits lointains d'une opération minière : des pioches frappant sur la pierre et le bruit des pierres qui sont jetées dans des chariots métalliques.

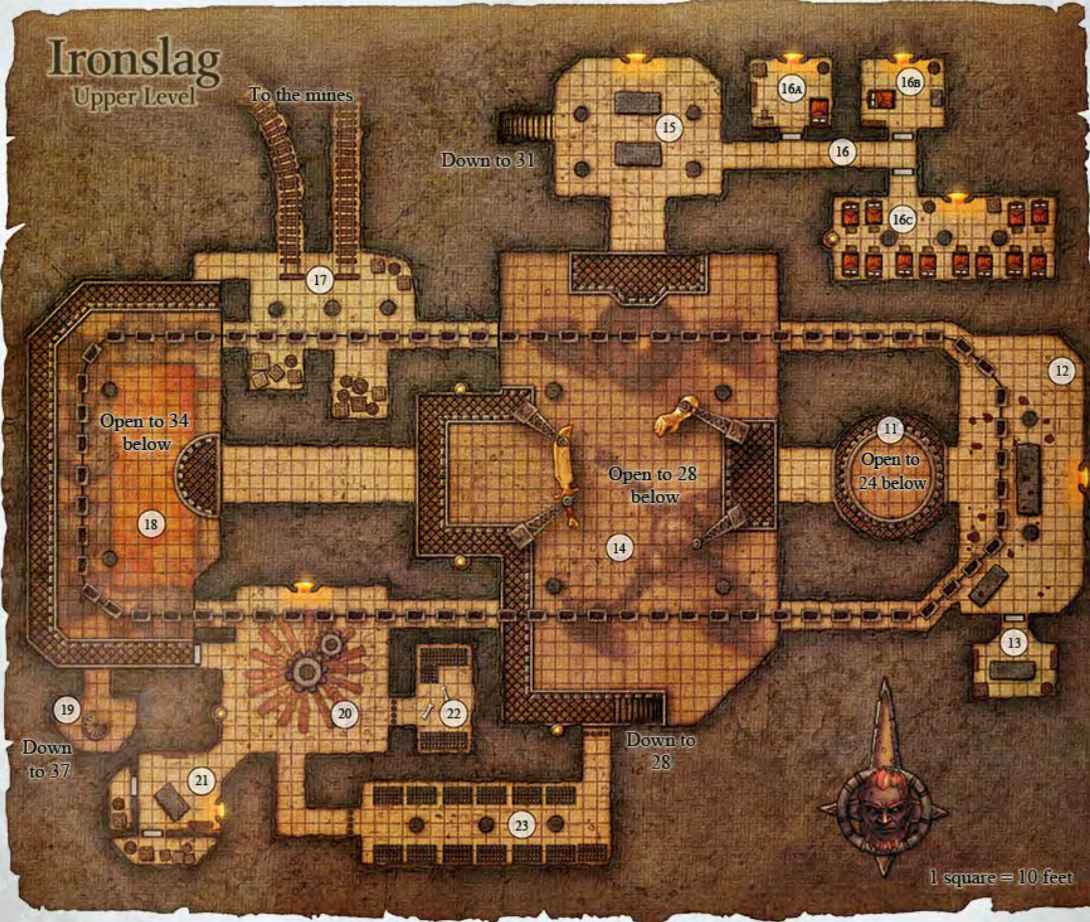
Deux **salamandres** au service de Zalto patrouillent dans les niveaux les plus profonds de la mine, surveillant onze nains d'écu et dix-sept gnomes des roches (tous des **roturiers**). Les prisonniers sont divisés en groupes de deux ou trois. Certains utilisent des pioches ou des pelles, tandis que d'autres poussent les chariots vers la zone 17. Tous portent des fers à leurs chevilles, ce qui réduit leur vitesse de 7.5 mètres à 1.5 mètres. Les clés des entraves sont manquantes, mais une serrure peut être crochetée avec des outils de voleur et un test de Dextérité DD 10 réussi.

Développement

Les nains et les gnomes n'osent pas essayer de s'échapper pendant que les salamandres sont présentes. Si les personnages se débarrassent des salamandres et dégagent un chemin vers la liberté, les prisonniers se dirigent vers le village des yakfolks. En supposant qu'aucun yakfolk ne soit présent pour s'y opposer, ils descendent les douze mille marches jusqu'au pied de la montagne (risquant peut-être une attaque de la chimère dans la zone 1). Avant de s'enfuir, les prisonniers disent à leurs libérateurs que d'autres esclaves ont été mis au travail dans d'autres zones de Mâchefer. Les nains et les gnomes connaissent les zones 17, 18, 20, 23 et 34. Si les personnages demandent un guide, une gnome des roches reconnaissante se joint à eux. Elle s'appelle Wiri Fleagol. C'est une roturière, avec les modifications suivantes :

- Elle est de race gnome et d'alignement chaotique bon.
- Elle a une vitesse de 7.5 mètres et la vision dans le noir jusqu'à 18 mètres.
- Elle parle le Commun et le Gnome.
- Elle a un avantage sur tous les tests de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie.
- Elle a une souris mécanique de cachée dans une poche. Quand elle la pose sur le sol, elle se déplace de 1.5 mètres dans une direction aléatoire sur chacun de ses tours, en grinçant au passage.





11. Ascenseur – Niveau Supérieur

Un portique en forme d'anneau est fixé à la paroi de la cage d'ascenseur, à 15 mètres au-dessus du sol du niveau inférieur (zone 24). Lorsque l'ascenseur s'arrête ici, la plate-forme est au même niveau que le portique. L'espace circulaire que le portique encercle est juste assez large pour que la plate-forme puisse la traverser.

Aucun garde n'est en faction ici. Les personnages peuvent entendre le cliquetis des chaînes autour d'eux.

12. Zone de Triage

Huit **orcs** travaillent ici sous la surveillance d'un **géant du feu**. La chaîne à godets se déplace du nord au sud à travers cette pièce, les seaux de fer se balançant à quelques mètres au-dessus du sol. Au fur et à mesure que les seaux de minerai de fer passent, deux orcs tenant des crochets font basculer les seaux et déposent leur contenu sur le sol. Deux autres orcs placent le minerai au sommet de dalles de pierre et deux autres orcs enlèvent les impuretés. Les deux derniers orcs chargent le minerai dans les seaux et empilent les impuretés en tas. (Une fois par semaine, la production s'arrête pour que les impuretés puissent être chargées dans les seaux et amenées vers la zone 17, ou des esclaves les transportent et les déposent dans les sections dégagées des mines.) Un feu brûle dans un foyer au milieu du mur est.

Les orcs sont des esclaves mais combattent aux côtés du géant du feu. Si le géant meurt, les orcs peuvent être persuadés de cesser leur attaque et de fuir vers l'ascenseur (zone 11) par un personnage qui réussit un test de Charisme DD 16 (intimidation ou persuasion). Le géant porte une clé de fer de 60 centimètres de long qui déverrouille le coffre en fer dans la zone 16B.

13. Bureau du Surveillant

La pièce au sud de la zone de tri contient une table de basalte, un baril d'eau polluée avec des tisonniers en fer qui en émergent, une caisse en fer remplie de menottes et deux étagères de poteaux crochus. Accroché au mur sud se trouve une paire de menottes rouillées. Les prisonniers qui se conduisent mal sont suspendus et torturés ici. Aucun ne se trouve ici actuellement.

14. Salle de Montage – Niveau Supérieur

De larges portiques en fer s'étendent sur une courte

distance dans une vaste pièce. Deux brasiers allumés éclairent le portique ouest, qui a des escaliers en fer menant au sol de la zone 28. Les marches sont des grilles de fer avec des trous assez grands pour permettre le passage d'un poing humain. Les marches offrent un abri important (75%) contre toute attaque à distance qui doit les traverser pour atteindre sa cible. Les portiques nord et est ne sont pas éclairés. Le plafond est à 12 mètres au-dessus des portiques, le sol à 15 mètres en dessous. Le cliquetis de la chaîne à seaux remplit la pièce. Quatre pylônes de câbles soutiennent la chaîne de godets pendant qu'elle se déplace dans cette zone.

La tête et le torse supérieurs du Vonindod sont suspendus dans les airs, retenus par des chaînes fixées au sol et au plafond. Des grues s'étendant des portiques occidentaux et orientaux ont deux autres fragments du colosse qui y sont suspendus : une énorme épée à deux mains et un gantelet gigantesque pour main et avant-bras. Ces fragments sont suspendus au même niveau que les portiques. Ils sont trop lourds pour que les personnages puissent les décrocher, mais chaque grue a un treuil qui peut être détaché, ce qui fait que le fragment tombe au sol avec fracas, ce qui peut être entendu à travers Mâchefer. Si elles n'ont pas déjà été vaincues ou attirées ailleurs, les créatures des zones 12 et 15 enquêtent sur le bruit, arrivant respectivement sur les portiques nord et est en 2 et 3 tours. Détacher le loquet sur un treuil nécessite un sort de déblocage. Une créature peut aussi utiliser une action pour effectuer un test de Force DD 15 (athlétisme), libérant ainsi le loquet en cas de succès. Toute créature sous l'épée à deux mains ou le gantelet quand ils tombent doit réussir un test de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou prendre 55 (10d10) points de dégâts contondants et être renversée à terre et entravée sous le fragment. Une créature dans cette situation peut utiliser son action pour effectuer un test de Force DD 20 (athlétisme) ou de Dextérité (acrobatie), pour s'extraire si succès.

Dans le mur sud, en haut de l'escalier, près d'un autre brasier allumé, se trouve une herse de fer. Au- delà de la herse, un couloir sombre mène à la zone 23.

Développement

Les personnages peuvent se déplacer tranquillement sur ou le long des portiques sans être ni vus ni entendus par le duc Zalto et ses molosses infernaux dans la zone 28 du dessous. Pour atteindre le portique ouest, Zalto et ses chiens montent les escaliers en fer. Pour atteindre le portique nord, ils doivent se déplacer vers la zone 31, escalader l'escalier et passer par la zone 15. Pour atteindre le portique est, ils doivent prendre la plate-forme de l'aire 24 à la zone 11. Des bruits forts sur le portique nord attirent les créatures de la zone 15.

15. Salle de Rassemblement

Les murs de cette pièce portent des fresques représentant des géants du feu forgeant des armures et des armes, marchant à la guerre et fixant des dragons rouges enchaînés. Quatre piliers de basalte soutiennent le plafond de 12 mètres de haut et des lustres en fer sans bougies sont suspendus au-dessus de deux tables de basalte. Une cheminée dans le mur nord fournit la seule source de chaleur et lumière.

À moins que des problèmes aient été détectés à l'intérieur de la forge, trois **ogres** se tiennent autour de la table la plus septentrionale, où deux **géants du feu** sont engagés dans un combat de bras de fer. Les ogres encouragent les géants et accordent une attention particulière au concours. Les personnages qui restent dans l'ombre et tentent de traverser discrètement la pièce en tirent un avantage sur leurs tests de Dextérité.

Les géants du feu et les ogres enquêtent sur toute perturbation importante dans la zone 14. Si la chaîne à seaux cesse de bouger, les géants se dirigent vers la zone 20 pour savoir pourquoi, en laissant les ogres, qui se bagarrent entre eux.

Un escalier dans le mur ouest descend vers la zone 31.

16. Quartiers des Géants

Un long couloir sombre comporte trois portes. Les salles situées au nord constituent l'espace de vie des surveillants des esclaves du duc Zalto (voir les zones 12 et 21) et la plus grande pièce au sud sert de quartiers à la population des géants du feu. Aucun géant n'est dans ces chambres actuellement.

16a. Chambre Nord-Ouest

Cette pièce contient un lit en fer, une armoire remplie de menottes et d'instruments de torture, un grand tonneau de bière naine, un baril d'eau douce et un coffre en bois aux armatures en fer muni d'un cadenas. Le coffre mesure 3 mètres de haut, 3.5 mètres de long et 2.5 mètres de large et pèse 340 kilos. Des poteaux en bois empilés contre le mur peuvent être glissés à travers des anneaux de fer sur les côtés du coffre, ce qui permet aux esclaves de les transporter facilement.

Le géant du feu dans la zone 21 porte la clé du cadenas, qui est trop gros pour être crocheté avec des outils de voleur. Un personnage de petite taille ou de taille moyenne peut y accéder et l'ouvrir avec un test réussi de Dextérité DD 20.

Trésor. Le coffre en bois contient 2d4 objets banals, déterminés en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant dans l'introduction. Parmi cette camelote, on trouve 11 000 pc, 3 500 pa et 220 po, ainsi que le crâne plaqué en bronze d'un dragon rouge adulte tué (d'une valeur de 750 po et d'un poids de 340 kilos).

16b. Chambre Nord-Est

Cette pièce contient un lit en fer, deux armoires (dont une contenant des menottes, l'autre contenant des instruments de torture), un baril d'eau, un baril de bière naine, deux caisses de bois vides et un coffre en fer muni d'un cadenas. Le coffre mesure 2 mètres de haut, 4 mètres de long et 2.5 mètres de large et pèse 454 kilos. Le géant du feu dans la zone 12 porte la clé de la serrure, qui est trop grande pour être crochetée avec des outils de voleur. Un personnage de petite taille ou de taille moyenne peut y accéder et l'ouvrir avec un test réussi de Dextérité DD 20.

Trésor. Le coffre contient 15 000 pc, 6 200 pa, 700 po, une corne à boire en corne de gorgone et des motifs ressemblant à des flammes (valeur de 2 500 po et pesant 23 kilos), et un sac contenant 2d4 objets banals déterminés en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géants dans l'introduction.

16c. Chambre Sud

Douze lits en fer bordent les murs de cette chambre. Au pied de chaque lit se trouve un coffre en fer battu déverrouillé. Trois piliers de basalte soutiennent le plafond.

Trésor. Chaque coffre contient un sac contenant 1d10 × 100 po plus 1d4 d'objets banals, déterminé en jetant le dé sur la table des objets dans un sac de géant dans l'introduction.

17. Dépôt de Minerais

Les personnages qui descendent en traversant les mines (voir la zone 10) finissent par arriver ici par un des deux tunnels du mur nord. Les voies ferrées traversant ces tunnels aboutissent à une paire de barrières en bois. Trois piliers de basalte noir soutiennent le plafond. La chaîne à godets traverse des trous dans les murs ouest et est, ses seaux de fer se balançant à quelques centimètres du sol. Un tunnel menant à l'ouest se raccorde à un portique en fer (zone 18) qui surplombe la fonderie (zone 34).

Une **salamandre** monte la garde au milieu de la pièce, surveillant quatre esclaves nains (**roturiers**).
Les nains ont des fers aux chevilles qui réduisent leur vitesse de déplacement de 7.5 mètres à 1.5 mètres. Quand une charrette de minerai de fer arrive, les nains la vident dans la chaîne à godets, pour que les minerais soient transportés vers l'est jusqu'à la zone 12. La chaîne à godets bouge constamment, même si de nouveaux minerais ne sont pas transférés. Des tonneaux et des caisses en bois vides sont empilés dans le coin nord-est de la pièce et dans des alcôves au sud. Ces conteneurs contenaient autrefois de la nourriture et de l'eau pour les mineurs, mais ils sont anciens et se brisent s'ils sont malmenés.

Développement

Quand ils ne travaillent pas ici, les nains sont emprisonnés dans les enclos des esclaves (zone 23). Si les salamandres meurent et que les nains sont libérés de leurs chaînes, ils proposent de conduire les personnages vers la roue à esclaves (zone 20) et les enclos des esclaves (zone 23), dans l'espoir de libérer les prisonniers humains, nains et gnomes qui sont dans ces zones. Leur chemin les fait traverser la zone 18.

Quelques minutes après l'arrêt du travail des esclaves dans cette pièce, d'autres créatures situées le long de la chaîne à godets (dans les zones 12, 18 et 34) commencent à recevoir des seaux vides. Les seaux vides ne sont pas immédiatement préoccupants, car les changements de quart de travail et les pauses de travail sont fréquentes. Mais si 15 minutes passent et qu'aucun minerai n'arrive, Zaltember et les ogres de la zone 18 enquêtent en entrant par l'ouest. S'il trouve des intrus ou des preuves de leur présence, Zaltember se dirige vers le secteur 19, descend l'escalier jusqu'au niveau inférieur et se dirige vers les zones 31 et 28 pour avertir ses parents. Les ogres restent derrière, couvrant sa retraite si nécessaire.

18. Fonderie – Niveau Supérieur

Cette zone est incroyablement chaude et les personnages qui s'y attardent sont sensibles aux effets de la chaleur extrême (voir la section « Survie dans les contrées sauvage » du chapitre 5 du *Guide du Maître du Donjon*). Un portique en fer rouillé est accroché aux murs nord, ouest et sud, à 15 mètres au-dessus du sol de la fonderie principale, qui résonne du bruit du fer qui s'entrechoque, du cliquetis des chaînes, du bruissement des soufflets et du bouillonnement du fer fondu. Le plafond est à 12 mètres au-dessus du portique. Les pylônes de câbles soutiennent la chaîne à godets située près du portique.

À moins qu'ils n'aient été attirés vers la zone 17, quatre


Les aventuriers encourent la colère du Duc Zalto et de ses molosses infernaux

ogres armés de crochets de 4.5 mètres de longueur se trouvent sur le portique au-dessus des fonderies de la zone 34. Ils utilisent les crochets pour renverser les seaux de minerai de fer dans les fonderies. Le fils gras et paresseux du duc Zalto, Zaltember, les supervise. Lorsque les personnages arrivent pour la première fois, Zaltember porte un **roturier** nain par ses chevilles sur la fonderie la plus au sud et menace de le laisser tomber à moins que le nain ne plaide pour sa vie. (Zaltember a détaché le nain de la roue des esclaves et l'a accusé d'avoir relâché ses efforts). Le nain refuse de donner au jeune géant du feu sadique toute satisfaction ce qui exaspère Zaltember. Les ogres se contentent de rester debout et de regarder avec une joie idiote.

Zaltember a quinze ans et mesure 2.7 mètres. Il a les statistiques d'un demi-ogre, avec les changements suivants :

- Il est d'alignement loyal mauvais.
- Il porte une chemise de mailles (CA 13).
- Il a des scores d'Intelligence et de Sagesse de 10 (+0) et un score de perception passive de 10.
- Il n'a pas la vision dans le noir mais est immunisé contre les dégâts de feu.

Zaltember est un tyran et un lâche. En cas de blessure, il s'enfuit dans la zone 31 (par les zones 19, 37, 34 et 33) pour rejoindre sa mère. S'il est capturé ou acculé, il déclare qu'il est le fils du duc Zalto, espérant que ses ravisseurs le laisseront partir. Zaltember ne sait pas où son père garde sa conque de téléportation mais suppose qu'elle est enfermée dans le coffre de fer de son père (voir zone 26 A).

Trésor

Zaltember porte un pendentif en opale noire sur une chaîne en or (d'une valeur de 2500 po et d'un poids de 11 kilos).

Développement

Si une bataille éclate ici, les quatre géants du feu qui travaillent dans la fonderie du dessous commencent à lancer des globes de fer en fusion sur les ennemis qu'ils peuvent voir. (Voir zone 34 pour plus de détails).

Si les personnages font de Zaltember leur prisonnier, ils peuvent l'utiliser comme moyen de pression lorsqu'ils traitent avec l'un de ses parents. Le duc Zalto et la duchesse Brimskarda ne veulent aucun mal à leur fils et accèderont à toute demande raisonnable de le faire libérer (La duchesse parle au nom de son mari et avec son approbation si c'est celle avec laquelle les personnages négocient). Avant de céder à toute demande, le duc et la duchesse tentent de convaincre les ravisseurs de Zaltember de le libérer pour montrer leur bonne foi. C'est une ruse et le duc comme la duchesse renieront totalement leur promesse s'ils n'ont rien à perdre.

Si les personnages refusent de libérer Zaltember jusqu'à ce qu'ils aient obtenu la *conque de téléportation* du duc Zalto, le duc ou la duchesse la leur donnent en échange de la promesse du retour de Zaltember. Zalto et Brimskarda permettent également aux personnages de quitter Mâchefer avec la conque et tout autre trésor qu'ils ont amassé, à condition que les personnages acceptent de libérer Zaltember une fois qu'ils se sont échappés. Si Zalto a Maegera sous sa garde (voir la section « Livraison spéciale » plus tard dans ce chapitre), les personnages peuvent exiger qu'il rende le feu primordial. Ce qu'il ne fera pas, car la perte de Maegera contrecarrerait son plan de se hisser au sommet de l'ordre. S'il doit choisir entre son fils et son destin, Zalto choisit ce dernier. Même sa femme ne peut pas le convaincre de faire autrement.

19. Cage d'Escalier

Le sol est au même niveau que le portique de la zone 18. Un escalier en colimaçon en fer forgé descend sur 15 mètres jusqu'à la zone 37. Les marches sont des grilles de fer avec des trous assez grands pour permettre le passage d'un poing humain. Les marches offrent un abri important (75%) contre toute attaque à distance qui doit les traverser pour atteindre sa cible.

20. Roue à Esclaves

Une cheminée au milieu du mur nord maintient cette zone chaude et éclairée. Une énorme roue faite d'engrenages en fer et de rayons en bois domine la pièce. La roue fait fonctionner la chaîne à godets qui traverse la forge. Dix nains d'écu et dix humains (tous des **roturiers**) avec des chaines en fer autour des chevilles font tourner la grande roue. Ces esclaves souffrent tous de quatre niveaux d'épuisement (voir l'annexe A du manuel du joueur). Toutes les 2 heures passées à tourner la roue, leur niveau d'épuisement augmente de 1.

Deux **ogres** vêtus d'armure en fer de la tête au pied surveillent les esclaves (CA 18). Lorsque les esclaves atteignent le niveau 5 d'épuisement, ils s'effondrent et les ogres les détachent pour que les hobgoblins de la zone 23 apportent des esclaves de remplacement. À la fin du changement de quart, les hobgoblins entraînent les esclaves épuisés vers leurs cellules pour se reposer. Les esclaves arrêtent de tourner la roue si un combat éclate entre les personnages et les ogres. Lorsque cela se produit, le surveillant géant du feu de la zone 21 enquête et se joint à la bataille au tour suivant. Si le surveillant ne peut pas maîtriser rapidement la situation, il va soulever la herse de la zone 22 et libère les molosses infernaux pour qu'ils rejoignent la bataille. Une fois que les personnages ont éliminé les ogres, le géant du feu et les molosses infernaux, ils peuvent essayer de libérer les prisonniers de leurs fers, soit en les brisant, soit en crochetant les serrures. À moins de se débarrasser rapidement des ennemis, la libération des esclaves devra attendre que le duc Zalto et les autres aient été éliminés.

Développement

Lorsque la roue à esclaves cesse de tourner de manière inattendue, la chaîne à godet ne bouge plus.
Toute la forge devient tranquille et tous les géants adultes du complexe convergent vers cette pièce pour savoir ce qui s'est passé. Le premier à arriver (après le surveillant de la zone 21) est le duc Zalto avec ses molosses infernaux. Zalto monte les escaliers du portique ouest dans la zone 14 et traverse le secteur 23 pour atteindre cette chambre, arrivant 1 minute après que la chaîne à godet ne se soit arrêtée.

Les prisonniers savent qu'il y a d'autres d'esclaves dans les cages à proximité (zone 23). Ils aident leurs libérateurs mais sont trop épuisés pour être utiles en combat.

21. Bureau du Surveillant

Une cheminée chauffe et illumine cette chambre. Une tasse d'obsidienne adaptée à la taille d'un géant de feu repose sur une table de basalte, sous laquelle se trouvent plusieurs tonneaux de bière. Les étagères de marbre sur les murs nord et sud sont nues. Des portes en fer dans les murs ouest et sud mènent à des salles de stockage contenant des caisses volées de rations et des barils d'eau pour nourrir les esclaves.

Un **géant du feu** habite ici. Ce surveillant est chargé de rassembler et de nourrir les prisonniers, ainsi que de nourrir et d'entrainer les molosses infernaux dans la zone 22. Le géant porte une clé en fer qui ouvre le coffre dans la zone 16A.

Trésor

La tasse d'obsidienne sur la table vaut 500 po et pèse 45 kilos.

22. Enclos des Molosses Infernaux

Une herse de fer bloque le tunnel menant à cette pièce. Des os humanoïdes rongés et noircis sont éparpillés sur le sol de l'enclos au milieu de sets de menottes rouillées.

Sept **molosses infernaux** hurlent et grognent à l'intérieur de deux grandes cages de fer. Quatre chiens sont confinés dans la cage nord, trois dans la cage sud. Chaque porte de cage est fermée par un simple loquet ; une créature peut utiliser une action pour le décrocher et ouvrir la cage. Les chiens sont entraînés à obéir à des géants du feu et à personne d'autre.

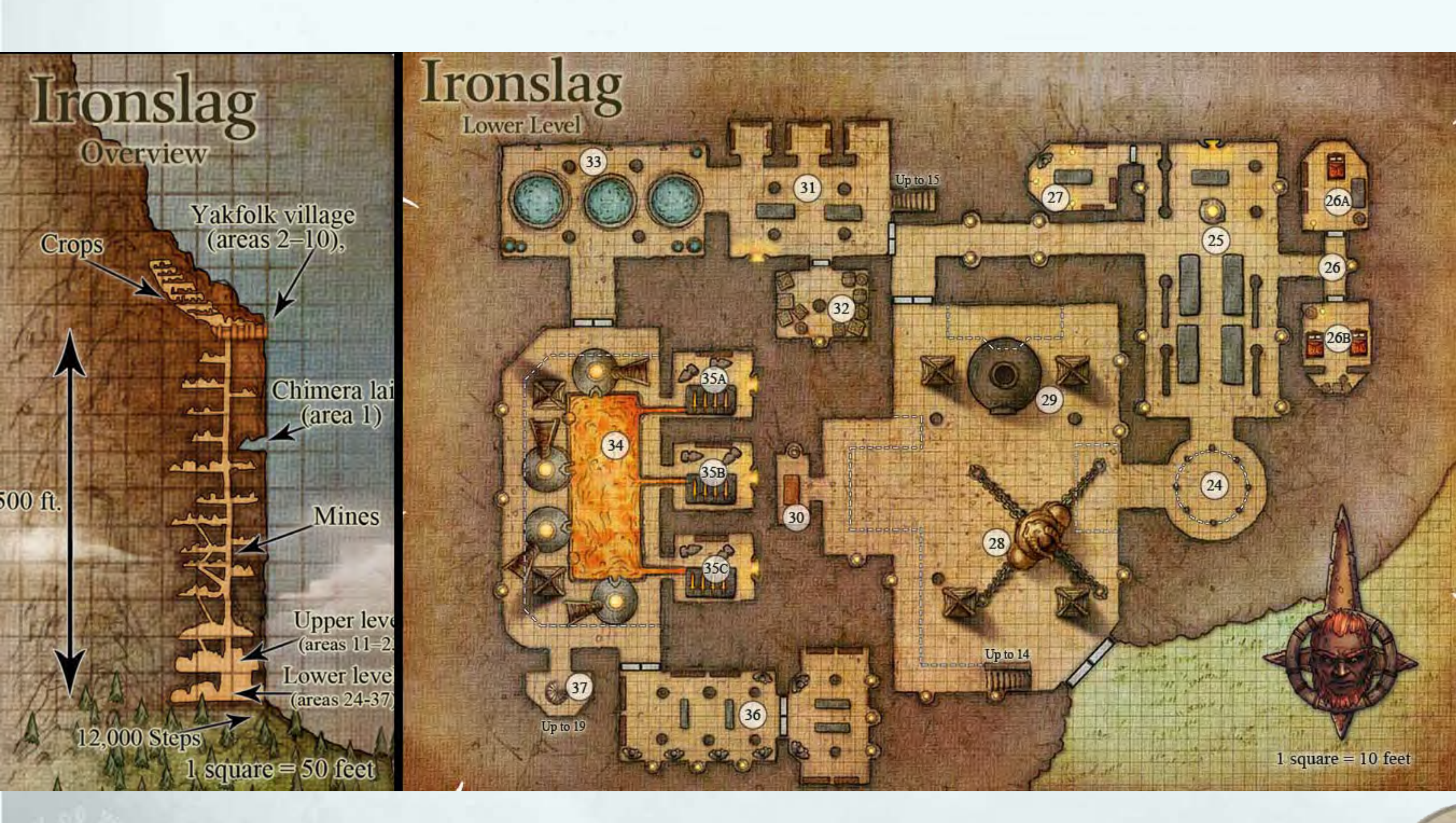
23. Enclos des Esclaves

Des portes en fer scellent ce long hall malodorant. Trois piliers de basalte noir soutiennent le plafond et treize cages en fer hautes de 10 pieds tapissent les murs. Un cadenas est accroché à chaque porte de la cage. Un personnage de petite taille ou de taille moyenne à l'extérieur de la cage peut, avec un test réussi de Dextérité DD 20, ouvrir un cadenas à l'aide d'outils de voleurs.

Six **hobgoblins** gardent cette salle, deux à côté de chaque pilier. Un des hobgoblins porte un anneau de clés ; ces clés ouvrent les serrures aux cages de cette pièce.

Prisonniers

Seulement quatre des cages sont occupées lorsque les personnages arrivent pour la première fois. La première contient cinq nains d'écu (trois hommes et deux femmes, **roturiers**), la deuxième contient sept gnomes des roches (trois hommes et quatre femmes, **roturiers**), la troisième contient trois humains (un homme et deux femmes, roturiers) et la dernière contient six orcs. Seuls les orcs portent une armure et des armes, et ils attaquent quiconque les libère qui n'est pas un géant du feu. Ces orcs remplacent ceux de la zone 12 à chaque changement de poste.
Les prisonniers non orcs ont des fers sur les chevilles qui réduisent leur vitesse de 6 mètres. Ces chaines doivent être cassées ou crochetées, car il n'y a pas de clés pour les déverrouiller. Les prisonniers suivent les instructions de leurs libérateurs et ne veulent rien d'autre que s'échapper de la forteresse des géants du feu. Ils ont particulièrement peur du fils du duc Zalto, qui aime venir de temps en temps dans l'enclos des esclaves pour tourmenter les prisonniers.



24. Ascenseur – Niveau Inférieur

La cage d'ascenseur de 150 mètres de hauteur qui traverse la forteresse des géants du feu se termine ici. Les piliers de fer supportent un portique en fer de forme d'anneau placé 15 mètres au-dessus (zone 11). De larges tunnels mènent au nord et à l'ouest vers les zones 25 et 28. Une vague de voix de gobelins se fait entendre au nord.

25. Salle de Réception

Trente gobelins sont en train de nettoyer la salle de réception lorsque les personnages arrivent pour la première fois. Craignant la colère de la duchesse Brimskarda, ils rangent frénétiquement des assiettes et des tasses géantes tout en se disputant les restes sur la table. Si les gobelins sont attaqués, ils fuient à travers le couloir vers l'ouest et frappent aux portes de la zone 31 jusqu'à ce qu'ils soient autorisés à rentrer. Si le tunnel ouest est bloqué, ils se tiennent ici.

Les braseros de fer dans les alcôves illuminent faiblement la salle. Les piliers et les cloisons en basalte soutiennent le plafond voûté de 15 mètres de haut, auquel sont suspendus de lourds lustres de fer, leurs bougies étant recouvertes de toiles d'araignée. Les chaînes utilisées pour élever et abaisser les lustres sont fixées à des crochets en fer montés sur les murs. Dans le mur nord se trouve une cheminée et des tables en basalte recouvertes de vaisselle en bronze sont disposées tout autour de la pièce. Une broche en fer est suspendue au-dessus d'un foyer alimenté au gaz naturel.

Développement

Tout gobelin capturé et interrogé proclame être au service du duc Zalto et de la duchesse Brimskarda.
Les gobelins sont familiers avec la disposition de la forteresse des géants du feu et peuvent être contraints à agir comme guides ou à indiquer des directions. Les captifs gobelins agissent toujours dans leur propre intérêt, et les gobelins forcés de servir les personnages sont prompts à les trahir lorsque les personnages n'ont plus le dessus.

26. Quartiers Ducaux

Ce couloir en forme de T a des portes au nord et au sud. Chaque porte s'ouvre sur une chambre à coucher.

26a. Chambre à Coucher Nord

Le duc Zalto et la duchesse Brimskarda dorment ici, dans un lit énorme dont le cadre est constitué de lames d'épées en fer entrecroisées soudées ensemble. Au-dessus du lit, il y a de grandes chaînes et des menottes dont le but est seulement connu du duc et de la duchesse. Un bouclier de 4.5 mètres de diamètre en écailles de dragon noir adulte est exposé sur le mur nord derrière le lit. Un lustre en fer pend du plafond au centre de la pièce, au pied du lit. Une chaîne reliée au lustre est accrochée à un crochet en fer fixé sur le mur au-dessus d'une table de basalte de 3 mètres de haut contenant des objets de valeur et un grand coffre de fer dissimulé sous celle-ci (voir « Trésor »). Deux armoires en bois brûlé se dressent contre le mur ouest. Un baril géant dans le coin sud-est fait office de tabouret et repose devant un miroir poli monté sur pied dans le coin sud du mur est. Un brasero en fer est suspendu à un crochet monté sur le mur sud près de la porte.

Trésor. La garde-robe du duc contient un manteau (d'une valeur de 2 500 po et pesant 113 kilos) fabriqué à partir d'une peau et des ailes écailleuses d'un dragon rouge, avec un collier de plaques d'or gravées recouvrant ses larges épaules. La garde-robe de la duchesse contient une robe faite de lingots et de bagues en or (d'une valeur de 7 500 po et d'un poids de 340 kilos). Au sommet de la table de basalte, on trouve une brosse à cheveux en obsidienne avec du fil de soie (d'une valeur de 750 po, pesant 34 kilos), un poudrier en ébène incrustée de flammes en or fondu d'une valeur de 750 po, un miroir à main avec un manche et un cadre en fer doré (d'une valeur de 250 po et d'un poids de 57 kilos) et un coffre à bijoux en bronze (d'une valeur de 250 po et pesant 113 kilos) contenant six anneaux d'or dimensionnés pour les géants avec des pierres précieuses (chacun vaut 2 500 po et pèse 11 kilos).

Le coffre de fer sous la table mesure 2.7 mètres de longueur, 1.8 mètres de hauteur et 1.8 mètres de largeur et pèse 272 kilos. Une serrure à combinaison grossière y est intégrée. La serrure a trois crans, chacun affichant les dix glyphes nains (Dethek) pour les nombres de 0 à 9. La combinaison de la serrure est 7-2-7. Le duc Zalto et la duchesse Brimskarda sont les seuls à le savoir. La serrure peut être crochetée avec des outils de voleur et un test de Dextérité DD 21 réussi, ou elle peut être ouverte avec un sort de *déblocage* ou avec une magie similaire.

Si le coffre est ouvert sans utiliser la combinaison, cela libère un nuage de gaz incendiaire qui s'enflamme au contact de l'air et remplit une sphère de 6 mètres de rayon centrée sur le coffre. Toute créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, prenant 45 (10d8) points de dégâts de feu si le jet de sauvegarde a échoué, ou la moitié des dégâts infligés si le jet de sauvegarde est réussi. Le piège ne peut pas être désactivé de l'extérieur du coffre et ne se déclenche qu'une seule fois.

À l'intérieur du coffre, reposant sur un lit de cendres, se trouve une couronne en adamantium de taille géante sertie de six opales noires (d'une valeur de 7 500 po et d'un poids de 68 kilos). Sous les cendres se trouvent 6 300 po, la *conque de téléportation* du duc Zalto (voir annexe B) et 1d4 objets magiques. Jetez un dé sur la table F du chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon* pour le premier objet et sur la table D pour les autres.

26b. Chambre à Coucher Sud

Le fils et la fille du duc partagent cette chambre, mais seule la fille est là quand les personnages rentrent. Cinderhild se sent prisonnière à Mâchefer. Elle veut explorer le monde, que son père lui a décrit comme un royaume sans limites rempli de merveilles, mais ses parents refusent de la laisser partir et elle est furieuse contre eux. Elle a une piètre opinion de son jeune frère, Zaltember.

Cinderhild, âgée de dix-huit ans, mesure 3.3 mètres. Elle est fortement charpentée avec des cheveux épais et orange et a un tempérament mesquin. Elle utilise une massue et possède les statistiques d'un **ogre**, avec les modifications suivantes :

- L'alignement de Cinderhild est un Loyal Mauvais.
- Cinderhild ne porte pas d'armure (CA 9).
- Elle a des scores d'Intelligence et de Sagesse de 12 (+1) et un score de perception passive de 11.
- Elle n'a pas de vision dans le noir, mais est immunisée contre les dégâts de feu.
- Cinderhild cache une épingle en or de 60 centimètres de long (voir « Trésor ») dans ses cheveux et peut utiliser une action pour faire une attaque avec une arme de mêlée avec celle-ci. L'attaque a un bonus de +6 à toucher, une portée de 1.5 mètres, cible une créature et inflige 9 (2d4 + 4) dégâts perforants sur un coup.

Lorsque les personnages arrivent pour la première fois, Cinderhild est allongée sur son lit, pleurant et se plaignant. Deux femelles **hobgoblins** lui servent de servantes, même si elles ne font rien pour la réconforter. Elles sont armées d'épées longues mais ne portent pas d'arcs longs.

Si les personnages tentent de s'entretenir avec Cinderhild, elle démontre l'impertinence et les sautes d'humeur d'une princesse gâtée. Elle se rend rapidement compte qu'elle peut utiliser les personnages pour distraire ses parents pendant qu'elle sort de la forteresse. Elle leur dit que son père passe le plus clair de son temps avec le « Tueur de Dragon » (le Vonindod dans la zone 28), tandis que sa mère aime surveiller les activités dans la cuisine (zone 31).

Il est possible que les personnages se rendent compte qu'il peut être bénéfique pour eux de capturer Cinderhild et de demander une rançon à ses parents. S'ils lui ordonnent de se rendre, elle dit aux personnages qu'elle est prête à faire semblant d'être leur prisonnière jusqu'à ce que son père leur donne ce qu'ils veulent. S'ils acceptent sa contre-proposition, elle leur permet de disposer de ses servantes avant de se rendre, à condition qu'ils la gardent comme prisonnière jusqu'à ce qu'ils se soient échappés de Mâchefer. Une fois qu'elle est assez loin de ses parents, Cinderhild demande à être libérée, promettant de ne plus jamais déranger les personnages (une promesse qu'elle entend tenir). Elle leur donne son pendentif en opale de feu (voir « Trésor »), qui était un cadeau de ses parents, pour sceller le marché. Cinderhild ne sait pas où son père garde sa *conque de téléportation* mais suppose qu'elle est enfermée dans son coffre de fer (voir zone 26A).

Cinderhild et Zaltember dorment dans des lits en fer. Au nord du lit de Cinderhild se trouve un tonneau vide qu'elle utilise comme tabouret lorsqu'elle est assise devant un grand miroir monté au coin nord du mur ouest.

Une alcôve au sud renferme deux grandes caisses vides et une troisième caisse remplie de poupées à moitié brûlées et de jouets brisés que Cinderhild et Zaltember ont autrefois chéri.

Trésor. Cinderhild porte un pendentif en opale de feu sur une chaîne en or autour de son cou (d'une valeur de 2500 po et d'un poids de 11 kilos) et a une épingle en or de 60 centimètres de long (250 po et 2.2 kilos) dissimulée dans ses cheveux.

Développement. Le duc Zalto et la duchesse Brimskarda considèrent la capture de Cinderhild de la même manière qu'ils considèrent celle de leur fils (voir zone 18 pour plus de détails).

27. Salle de Guerre

Une table en basalte, dont la base est sculptée pour ressembler à une fontaine de feu noir, se trouve au milieu de cette pièce bien éclairée. Des tablettes de marbre vides sortent des murs à une hauteur de 3 et 4.5 mètres. Face au mur nord-ouest se trouve un **golem de fer** avec un lingot de fer gravé de runes incorporé dans son front (voir « Trésor »). Bien que les golems possèdent normalement des esprits



élémentaires de la terre, ce golem contient un esprit de feu élémentaire. Le golem est désactivé et inopérant, même si ce fait n'est pas évident.

Activer le golem de fer nécessite de donner le mot de commande approprié. Même le duc Zalto ne le connait pas. Lancer un sort d'identification sur le golem révèle le mot de commande perdu depuis longtemps, qui est « ildstryke ». Lorsque le golem est activé, un feu brûle dans ses yeux et une fumée sulfureuse s'échappe des évents de ses épaules. Toute créature qui active le golem peut lui donner des ordres. L'esprit élémentaire qui l'anime est obligé d'obéir aux ordres des géants du feu ; par conséquent, une commande émise par un géant du feu remplace toute autre commande reçue par le golem. Le golem est programmé comme par magie pour s'arrêter après 1 heure. Une fois éteint, le golem ne peut plus être réactivé pendant 1 heure.

Trésor

Le lingot incrusté dans le front du golem de fer est un lingot de la *rune de skold* (voir annexe B). Il ne peut être enlevé que lorsque le golem est désactivé ou détruit.

28. Salle de Montage – Niveau Inférieur

Des zones lumineuses se créent autour de braseros allumés dans des niches le long des murs, et des tours de câbles en fer sont dressées pour soutenir la chaîne à seaux qui claque au-dessus. Des piliers en basalte soutiennent le plafond de 27 mètres de hauteur et des portiques en fer sont fixés aux murs à 15 mètres au- dessus du sol. Un escalier en fer longeant le mur sud monte au portique ouest.

Le Vonindod

Suspendus et stabilisés par d'immenses chaînes près du milieu de la pièce se trouvent la tête casquée et le torse supérieur du Vonindod, qui sont restés plus ou moins intacts. Le colosse en adamantium mesurera 24 mètres de haut une fois qu'il sera complètement remonté ; d'ici-là, ce n'est rien de plus qu'un colosse sans vie. Un de ses yeux à un rubis géant de scellé à l'intérieur (d'une valeur de 25 000 po et pesant 113 kilos), à 12 mètres au-dessus du sol. L'autre œil contient un emplacement pour une pierre précieuse de taille similaire (mais manquante). Escalader le colosse pour atteindre l'œil de rubis nécessite un test de Force DD 20 (athlétisme), car la surface présente peu de prises ou de points d'appui. Oter l'œil de rubis de son support nécessite un pied de biche, une lame d'épée ou un outil similaire et un test réussi de Force DD 15 (athlétisme).

Porte en Adamantium

Dans la paroi sud-est, deux portes en adamantium de 15 mètres de hauteur sont scellées par une magie ancienne. Les portes sont hermétiques et insonorisées. Elles ne s'ouvrent que lorsqu'un géant du feu se tenant à 15 mètres d'elles dit, en géant, la phrase « Par la flamme de Surtur, j'ordonne l'ouverture de ces portes ! » Les portes restent ouvertes jusqu'à ce qu'un géant du feu se tenant à moins de 15 mètres d'elles dise, en géant, la phrase « Par la flamme de Surtur, j'ordonne la fermeture de ces portes ! ». Les portes peuvent également être fermées manuellement avec un test de Force DD 25 (athlétisme).

Les sorts de *déblocage* et de magie similaire n'ont aucun effet sur ces portes, bien qu'un sort de *légende* ou une magie similaire révèle comment les portes peuvent être ouvertes et fermées. Un personnage intelligent peut tromper la

magie en créant une illusion de géant du feu et en lui faisant prononcer la phrase secrète. Les personnages peuvent également essayer de se cacher et d'attendre qu'un géant du feu ouvre les portes (voir la section « Renforts » plus haut dans ce chapitre).

Le Duc des Géants du Feu

À moins qu'il n'ait été attiré ailleurs, le duc Zalto est dans la salle de montage en train de jouer avec ses deux *molosses infernaux* préférés, Narthor et Zerebor. Zalto a une boule de fer creuse, d'environ 1,2 mètres de diamètre, criblée de trous et contenant le cadavre rôti d'un gnome des roches. À chaque fois qu'il fait rouler la balle sur le sol, les chiens la poursuivent, se disputent, la font exploser avec leur souffle enflammé, ou la renversent, au grand plaisir de Zalto.
Le duc Zalto est un géant du feu, avec les changements suivants :

- Il a 221 points de vie.
- Il porte un anneau de résistance à la foudre.
- Il a un score d'Intelligence de 14 (+2) et parle le Commun, l'Elfique et le Géant.
- Il manie un maillet géant en fer dont la tête sert de cage (voir « Le prisonnier de Zalto »). Il a un bonus de +11 au toucher avec le maillet, qui a une portée de 3 mètres et inflige 28 (6d6 + 7) dégâts contondants sur un coup. Il peut faire deux attaques avec le maillet en tant qu'action.

Les Prisonniers de Zalto

La tête rectangulaire du maillet en fer de Zalto contient une cellule creuse juste assez grande pour confiner une créature de taille moyenne (ou deux petites créatures). Un mur de la cellule est équipé d'une porte faite de barres de fer verticales de 7.5 centimètres d'épaisseur et espacées de 10 centimètres. La porte de la cellule a une serrure intégrée et Zalto porte la seule clé. Défoncer la porte nécessite un test réussi de Force DD 25 (athlétisme), tandis que crocheter la serrure nécessite des outils de voleur et un test réussi de Dextérité DD 20. Aucune de ces tâches ne peut être tentée pendant que Zalto utilise l'arme. Zalto a emprisonné un nain d'écu dans le maillet. Chaque fois que Zalto frappe quelque chose avec l'arme, toute créature emprisonnée dans la tête du maillet subit 5 (2d4) dégâts contondants alors qu'elle est bousculée et assommée.

Le prisonnier de Zalto est un membre du Zhentarim nommé Jasper Dimmerchasm. Jasper a essayé de négocier avec l'un des sous-traitants de Zalto et a été amené à Mâchefer pour rencontrer le duc. Zalto a décidé qu'il n'avait pas besoin de l'aide du Réseau Noir pour trouver les fragments manquants du Vonindod, alors il a enfermé Jasper dans son maillet, avec ses armes et son équipement. Jasper a les statistiques d'un **vétéran**, avec les changements suivants :

- Jasper est un nain d'écu Neutre Mauvais.
- Il parle le Commun et le Nain.
- Il a un avantage sur les jets de sauvegarde contre le poison et il résiste aux dégâts de poison.
- Il a la vision dans le noir sur 18 mètres.

Il manie une hache d'armes et une hachette au lieu d'une épée longue et d'une épée courte. En tant qu'action, il peut effectuer deux attaques avec sa hache d'armes, plus une attaque à la hachette s'il a dégainé celle-ci. La hache d'arme inflige 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants sur un coup, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si elle est maniée à deux mains. La hachette inflige 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants sur un coup et peut être lancée (portée de 6/18 mètres).

Tant qu'il est enfermé dans le maillet de Zalto, Jasper ne peut rien attaquer en dehors de sa cellule et dispose d'une couverture importante (75%) contre les attaques à distance qui traversent la porte de la cellule. (Il a une couverture totale contre toutes les autres attaques à distance qui proviennent de l'extérieur de sa cellule). Si Jasper est sauvé, il demande à rester avec les personnages jusqu'à ce qu'ils retournent à la civilisation. Il essaie de se lier d'amitié avec des personnages membres du Réseau Noir, espérant conspirer avec eux pour s'emparer de toutes les richesses de Mâchefer pour eux-mêmes.

29. Forge D'Adamantium

Cette forge éteinte ressemble à un igloo géant en adamantium avec une cheminée en haut et une trappe au sud. La trappe est fermée par un verrou à glissière et son ouverture est suffisamment large pour qu'un géant du feu puisse passer. Sur le sol de la forge est inscrite la rune (de feu) ild (voir annexe E). La forge est un artefact et donc insensible aux dégâts. Piéger un primordial de glace à l'intérieur pendant une heure provoque cependant la fissuration de la forge, après quoi elle cesse de fonctionner.

Développement

Le duc Zalto a besoin de la chaleur incroyable produite par la forge d'adamantium pour réparer son colosse, car les feux normaux ne sont pas assez chauds. Si Zalto met la main sur une flasque de fer contenant Maegera le Titan de l'Aube (voir la section « Livraison spéciale » à la fin de ce chapitre), il pénètre dans la forge d'adamantium et ouvre la *flasque de fer*, libérant le primordial de feu de la flasque et l'enfermant

dans la forge. Zalto quitte alors la forge, qui commence à produire une chaleur énorme. La température dans la pièce augmente immédiatement, de sorte que toute créature qui termine son tour dans la pièce subit 5 (1d10) points de dégâts de feu ou 11 (2d10) points de dégâts de feu si elle porte une armure métallique. Une créature qui entre en contact direct avec la coque surchauffée de la forge pour la première fois sur un tour subit 33 (6d10) points de dégâts de feu. Une créature qui entre dans la forge surchauffée pour la première fois sur un tour ou qui commence son tour à l'intérieur de la forge subit 132 (24d10) points de dégâts de feu.

30. Bureau du Surveillant

La petite pièce à l'ouest du Vonindod est actuellement inoccupée. Elle contient une table en bois de 3 mètres de haut avec une dague en fer coincée à sa surface. La dague est aussi grosse qu'une épée à deux mains de taille humaine et deux fois plus lourde ; dans les mains d'une petite ou moyenne créature, elle est considérée comme une arme improvisée qui inflige 3d4 points de dégâts perforants lors d'un coup. La dague en fer est non magique et peut être prise grâce à un test réussi de Force DD 11 (athlétisme).

31. Cuisine

Entre deux piliers en basalte noirs se trouvent deux tables en basalte de 3 mètres utilisées pour la préparation des aliments. Sous les tables se trouvent dix chaudrons de fer vides pesant chacun 45 kilos et au- dessus des dizaines d'ustensiles suspendus à des crochets et à des chaînes en fer. Brimskarda, la duchesse des géants du feu, est devant une cheminée portant une cuillère en fer à ses lèvres, en train de déguster la soupe d'un épais chaudron suspendu au-dessus des flammes.

Cinq **méphites de fumée** dansent autour du chaudron, caquetant de joie. Deux **ogres** portant des tabliers de cuir tachés de graisse se tiennent près des tables et vingt **gobelins** se précipitent pour effectuer des tâches ménagères.

Brimskarda attaque les intrus à vue et ordonne à ses sbires de faire de même. Si la duchesse tombe à 0 point de vie, les méphites se retirent vers la cheminée et les gobelins se cachent sous les tables. Les ogres sont trop stupides pour se rendre ou fuir ; ils se battent jusqu'à la mort, brandissant des rouleaux à pâtisserie géants considérés comme des massues.

Des arcades dans le mur nord mènent à des réserves avec des étagères en bois bordées de casseroles.

La réserve à l'est contient également deux barils de graisse de 227 kilos.

La Duchesse des Géants du Feu

Brimskarda porte une robe taillée dans les écailles de la peau et des ailes d'un jeune dragon noir et elle a enroulé sa luxurieuse chevelure orange autour d'une corne de dragon noir, lui faisant une coiffure qui ressemble à une colonne de flamme incurvée. C'est un **géant du feu**, avec les modifications suivantes :

- La robe de dragon est taillée aux dimensions de Brimskarda et lui donne une CA de 16.
- Brimskarda a un score d'Intelligence de 14 (+2) et parle Commun, Géant et Gobelin.
- Elle porte un flacon en cristal autour du cou comme un pendentif. Le flacon contient une *potion d'invulnérabilité*, que Brimskarda boit lors de son premier tour au combat.
- Elle peut lancer des chaudrons en fer au lieu de pierres (son bonus d'attaque, sa portée et ses dégâts restent les mêmes).

Trésor

En plus de sa *potion d'invulnérabilité*, Brimskarda porte un grand éventail peint en or (d'une valeur de 2500 po et pesant 23 kilos).

Développement

Les personnages qui capturent Brimskarda peuvent l'utiliser pour gagner de l'influence dans toute négociation avec le duc Zalto. Le duc considère la capture de sa femme de la même manière qu'il considère la capture de son fils (voir la zone 18 pour plus de détails).

32. Réserve

Un pilier en basalte supporte le plafond de cette pièce, qui contient des caisses en bois et des tonneaux que les géants du feu ont apportés avec eux à Mâchefer. Les caisses contiennent de la nourriture et les fûts contiennent de l'eau, du sel et de la bière.

Un coffre en bois de 3 mètres de longueur sur 1.8 mètres de hauteur et de 2.4 mètres de largeur repose contre le mur est. Le coffre est froid au toucher et un sort de **détection de la magie** révèle une aura de magie de transmutation autour du coffre. Son intérieur reste aussi froid qu'une glacière, quelle que soit la température extérieure, et contient

actuellement les carcasses congelées d'un wapiti et d'un loup.

33. Citerne

L'eau glacée qui coule de la montagne passe par des tuyaux qui mènent à la pièce à l'ouest de la cuisine. Trois buses en fer dépassent du plafond de 15 mètres de haut, déversant de l'eau dans trois bassins en forme de bol creusés dans le sol. Un mur de pierre circulaire et creux de 0.9 mètres de haut entoure chaque bassin et des trous de drainage creusés dans le rebord de chaque mur de rétention empêchent l'eau de déborder du bord. Les vannes d'arrêt des buses sont montées sur le mur nord, à 3 mètres au-dessus du sol.

Chaque vanne d'arrêt est une roue de fer rouillée d'environ 1.5 mètres de diamètre, qu'il faut tourner complètement pour arrêter l'écoulement de l'eau dans la citerne au sud de celle-ci. Tourner la roue nécessite une action et un test réussi de Force DD 15 (athlétisme).

Des barils d'eau potable sont installés dans les coins de la pièce.

34. Fonderie – Niveau Inférieur

Les personnages peuvent entendre le bruit du métal et voir des ondulations de chaleur dans cette zone brillamment éclairée. Ceux qui s'y attardent sont sensibles aux effets de la chaleur extrême (voir la section « La survie dans les contrées sauvages » du chapitre 5 du *Guide du Maître du Donjon*). Un bac de pierre de 18 mètres de largeur, 49 mètres de long et 1.5 mètres de profondeur rempli de fer en fusion domine la pièce. Le fer fondu se déverse de quatre fonderies en forme de cône taillées dans du basalte noir. Les fonderies sont alimentées au gaz naturel. Quatre **géants du feu** pompent des soufflets énormes pour attiser les flammes.

Toute créature qui entre dans le fer en fusion pour la première fois lors d'un tour ou commence son tour dans le fer en fusion subit 44 (8d10) dégâts de feu.

Les géants de feu lancent des globes de fer en fusion au lieu de roches. Un géant doit être à portée de l'auge pour faire cette attaque à distance, qui a un bonus de +11 au toucher, une portée de 9/36 mètres et inflige 17 (3d6 + 7) points de dégâts contondants plus 22 (4d10) points de dégâts de feu sur un coup.

Les géants de feu dans la zone 35 enquêtent sur les sons de combat ici.

35. Les Forges

Des filets de fer fondu s'écoulent de la fonderie (zone 34) dans des moules en forme d'épée taillés dans du basalte noir, installés à l'intérieur de trois forges identiques (zones 35 A, 35 B et 35 C), chacune dirigée par un armurier **géant du feu**. La chaleur dans ces pièces est presque insupportable, et les personnages qui s'y attardent sont sensibles aux effets de la chaleur extrême (voir la section « La survie dans les contrées sauvage » du chapitre 5 du *Guide du Maître du Donjon*).

Les trois géants du feu sont en train de marteler et de plier le fer pour fabriquer des lames et des crosses, mais ils tirent leur épée à deux mains et attaquent s'ils voient des intrus.

En plus des moules, chaque forge contient une cheminée, deux enclumes massives et des étagères qui contiennent des outils de fabrication d'armes.

36. Armurerie

Derrière une paire de portes au sud et à l'est de la fonderie se trouvent deux pièces inoccupées. Elles contiennent des râteliers en fer hérissés d'épées longues, des mannequins en fer drapés dans des harnois, des étagères en marbre qui contiennent des casques en fer et des crochets avec des boucliers en fer. Il y a suffisamment de matériel ici pour armer une légion de géants du feu, bien que rien ne soit magique.

37. Escalier

Un escalier en colimaçon en fer forgé monte de 15 mètres à la zone 19. Les marches sont des grilles de fer avec des trous assez grands pour permettre à un poing humain de passer. Les marches offrent une couverture importante (75%) contre toute attaque à distance qui doit les traverser pour atteindre sa cible.

Livraison Spéciale

Draac et Taal Xorlarrin, deux **mages drows**, arrivent à Mâchefer avec six **guerriers élites drows**. Si les personnages ont rencontré ces drows auparavant dans Gauntlgrym, il y aura peut-être moins de drows dans leur groupe, car ils n'ont pas eu la possibilité de remplacer les membres perdus. Si sa mission à Gauntlgrym a réussi, Draac porte une *flasque de fer* qu'il a l'intention de remettre au duc Zalto.

Les drows remontent tranquillement le flanc de la montagne, pénètrent dans le village des yakfolks et descendent dans la forge géante par l'ascenseur (zone 9). Les yakfolks ont été prévenus que les drows allaient venir et les laissent tranquille. Si l'ascenseur ne fonctionne pas et qu'il n'est pas ré-activable, les drows peuvent descendre dans les mines (voir la zone 10). C'est à vous de décider exactement quand ils arrivent, mais voici quelques suggestions :

- Si les personnages tuent le duc Zalto, les drows pourraient arriver peu après et attaquer.
- Si les personnages ne rencontrent aucunes difficultés à Mâchefer, les drows pourraient être avec Zalto quand le groupe le confrontera. Draac ne donne pas la flasque de fer à Zalto tant que les personnages ne sont pas vaincus ou forcés de battre en retraite.
- Si les personnages quittent Mâchefer sans affronter le duc Zalto, les drows arrivent après le départ du groupe et donnent à Zalto la flasque de fer.

Lors de leurs premiers tours de combat, Draac et Taal tentent tous deux d'invoquer un **démon des ombres**. Si la défaite semble probable, Draac ordonne au reste de sa troupe de couvrir son évasion alors qu'il fuit avec la *flasque de fer*.

Trésor

En plus de la *flasque de fer*, Draac porte un bâton non magique dont le manche est gravé avec des motifs de toile et dont le sommet est orné d'une araignée en obsidienne sculptée avec de petits diamants pour les yeux (d'une valeur de 1500 po). Taal porte une bourse contenant quatre gemmes de 100 po et un beau manteau noir brodé de dessins de toiles fait avec du fil de platine (d'une valeur de 750 po). Les guerriers drows d'élite ne portent aucun trésor

Le Flasque de Fer de Zalto

Nouée à la ceinture de Draac, il y a une *flasque de fer* qui contient **Maegera, le Titan de l'Aube** (voir annexe C), un primordial du feu puissant que le drow a volé à Gauntlgrym. Le retrait du bouchon de la flasque de fer libère Maegera de la captivité, à la suite de quoi le primordial est obligé d'obéir aux ordres de celui qui l'a libéré pendant 1 heure. Une fois cette heure écoulée, le primordial se déchaîne et attaque sans discernement les créatures avoisinantes tout en incinérant son environnement. Le duc Zalto et le drow savent que Maegera ne peut pas être contrôlé longtemps, ils ne libéreront donc le primordial de feu que dans la forge d'adamantium de Mâchefer (zone 29). Si Draac est incapable de donner le flacon à Zalto et est forcé de fuir, il garde le flacon avec lui et revient en Outreterre avec celui-ci, déterminé à le garder hors des mains des nains de Gauntlgrym.

Développement

Les personnages peuvent obtenir la *flasque de fer* et tenter de piéger Maegera à l'intérieur du four magique à bord de leur dirigeable (voir la section « Dirigeable d'un culte » du chapitre 4). La fournaise du dirigeable peut contenir Maegera, mais seulement brièvement. Après chaque heure de confinement, Maegera peut faire un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour échapper au confinement. Si le jet de sauvegarde échoue, Maegera reste piégé pendant une heure. Si le jet de sauvegarde réussit, Maegera se libère et devient fou, détruisant le four dans le processus.

Montée en Niveau des Personnages
Après avoir obtenu la conque de téléportation par le duc Zalto, les personnages pourraient vouloir se faufiler quelque part pour que l'un d'entre eux puisse s'accorder avec la conque et l'utiliser pour téléporter le groupe à Maelstrom. Les personnages peuvent également retarder l'utilisation de la conque parce qu'ils veulent continuer à explorer Mâchefer ou parce qu'ils ont des difficultés à régler, comme parvenir à un accord avec Jasper Dimmerchasm, aider Cinderhild à échapper aux griffes de ses parents, ou retourner Maegera à Gauntlgrym. Dans tous les cas, permettez aux personnages de passer au 9ème niveau avant de passer au chapitre 10, « Bastion des géants des tempêtes ».





Chapitre 9: Château des Géants des Nuages

Aussi loin que l'on remonte dans l'histoire des géants, les géants des nuages ont été un cran en dessous des géants des tempêtes en termes de pouvoir et d'influence. Maintenant que l'Ordre a été dissout, quelques nobles géants des nuages ont saisi l'occasion pour s'élever au-dessus des géants des tempêtes et réaliser ainsi leur rêve de devenir les vrais aristocrates incontestés parmi les géants.

Une de ces nobles est la comtesse Sansuri, qui croit que son destin est enterré dans le passé, attendant qu'elle le déniche. Les lointains ancêtres de Sansuri, anticipant la chute de leur grand empire, auraient dissimulé leur savoir magique et leurs richesses dans des caches et laissé des balises aux générations futures pour les retrouver. Le plus grand de ces trésors était une cachette de sorts et d'artefacts de « magie de dragon » pillés dans les antres de puissants dragons. Sansuri veut trouver cette cachette et utiliser son nouveau pouvoir pour détruire ses ambitieux rivaux et convaincre le reste des géants de s'agenouiller devant elle. Sansuri croit que les dieux la récompenseront pour cela de manière appropriée. Quand ce jour viendra, tous les autres géants des nuages la remercieront d'avoir réalisé ce dont ils ne pouvaient que rêver.

Après avoir utilisé des longues-vues pour observer les terres en contrebas afin de trouver des indices, Sansuri s'est rendu compte que ses cartes étaient désuètes. Elle n'a pas trouvé une seule balise indiquant la voie à suivre. Quand un dragon de bronze curieux et insouciant face au danger nommé Felgolos, lui a rendu visite il y a quelques semaines, Sansuri a joué le rôle d'une hôtesse bienveillante. Elle a trompé le dragon en lui proposant son assistance et, quand sa garde est tombée, l'a capturé et emprisonné. Lorsque les aventuriers viennent frapper à sa porte, Sansuri est en train de torturer le dragon de bronze pour obtenir des informations, espérant qu'il saura où se trouve l'un des anciens marqueurs Ostoriens. Les rugissements de douleur du dragon peuvent être entendus à des kilomètres.

Dans cette partie de leur mission, les personnages se rendent à Lyn Armaal, le château de nuage de Sansuri, et rencontrent la comtesse et sa famille. La comtesse occupe les lieux avec son époux et castellan, Cressaro ; son jeune frère, le comte Thullen ; et ses enfants jumeaux, Alastrah et

Kaaltar. Le château peut être n'importe où à votre convenance. Si vous n'avez pas d'emplacement particulier en tête, supposez qu'il se situe à 1.6 kilomètres au-dessus des Landes Eternelles (son emplacement par défaut).

Le but premier des personnages est de trouver la conque de téléportation que le roi Hekaton a donné à Sansuri, afin qu'ils puissent l'utiliser pour se rendre à Maelstrom, la citadelle sous-marine de Hekaton (voir chapitre 10, « Bastion des géants des tempêtes »). Il y a un piège : la conque est cachée dans un coffre secret de Leomund créé par la comtesse, et elle seule peut le convoquer.

Géants des Nuages

Avant de mener cette partie de l'aventure, consultez les informations sur les géants des nuages dans le Manuel des Monstres. Il vous aidera à interpréter les géants des nuages dans ce chapitre. Un point important à retenir est que certains géants des nuages sont d'alignement bon et que certains sont d'alignement mauvais.

La Dame aux Masques

La comtesse Sansuri est une géante avide et vaniteuse qui vit dans les nuages, déconnectée de la réalité, convaincue d'être victime d'une grande injustice et entourée d'ennemis jaloux qui aspirent à la renverser.

En tant que puissante magicienne et noble, Sansuri croit qu'il est de son devoir de gouverner les autres et d'exiger leur respect. Malgré cela, elle a été forcée de se plier à la volonté du roi Hekaton et des géants des tempêtes toute sa vie. Elle en veut à Hekaton d'avoir étouffé ses ambitions et elle vit pour le jour où les dieux élèveront finalement son espèce au-dessus des géants des tempêtes. Intérieurement, Sansuri est pleine d'envie et de mépris, mais elle tente de cacher ces sentiments derrière une façade de personne calme et sans prétention.

Comme beaucoup de nobles géants des nuages, Sansuri détient une collection de masques. Elle revêt le masque qui reflète le mieux son humeur actuelle et change de masque lorsque son humeur change. Son incapacité à extraire des informations utiles du dragon de bronze l'a mécontentée, elle porte donc son masque triste lorsque les personnages arrivent.

Sansuri a peu de respect pour les « frêles gens » et ne les considère pas comme une menace. La façon dont elle réagit à l'arrivée des personnages dépend de la manière dont ils s'approchent de son château :

- Si les personnages attaquent son château sans sommation ou sont pris en train d'essayer de s'infiltrer chez elle, Sansuri met en état d'alerte les défenses de son château et tente de les écraser, capturant ceux qui se rendent.
- Si les personnages s'approchent de son château de manière non menaçante, Sansuri demande à son castellan, Cressaro, de les escorter jusqu'à sa salle d'audience (zone 1), où elle les accueille officiellement.

Dans un contexte hors-combat, Sansuri joue le rôle de la fière hôtesse mais ne peut pas tout à fait cacher son impatience. Elle n'a pas le temps de recevoir des visiteurs inattendus et préférerait les voir rapidement hors de son chemin. Si les personnages demandent à emprunter ou à l'utiliser la *conque de téléportation*, elle exige de savoir pourquoi mais refuse finalement de les aider, même s'ils proposent de l'acheter ou de l'échanger. En termes simples, elle ne fait pas confiance aux « frêles gens » et ne s'abaissera pas à négocier avec eux. Elle ne leur donnera pas non plus les moyens d'atteindre Maelstrom.

Si les personnages se mêlent de ses affaires, elle leur dit qu'elle mène une enquête approfondie pour mettre à jour ses cartes des terres du dessous. Si les personnages posent des questions sur le dragon, Sansuri répond froidement : « Ce n'est pas votre problème. ». Les personnages ingénieux peuvent prétendre posséder des connaissances utiles pour Sansuri, telles que les emplacements d'ancienne balises Ostoriennes qui indiquent la voie à des trésors perdus depuis longtemps. Sansuri considère ces allégations avec beaucoup de suspicion et les tests de capacité effectués pour la tromper ont un désavantage.

Sansuri attaque des personnages qui sont clairement irrespectueux ou trompeurs. Elle se retourne également contre ceux qui semblent vouloir la voler. Si elle perd plus de la moitié de ses points de vie, Sansuri lance un sort de vol sur elle-même, se retire dans sa tour (zones 31 à 33) et laisse les autres habitants du château se débrouiller seuls. Si sa défaite semble inévitable, Sansuri négocie pour sa vie et, dans de telles circonstances, est disposée à renoncer à sa *conque de téléportation* (voir zone 33). Elle renonce également à la conque pour protéger la vie de ses enfants (voir zones 22-23).

Si les personnages sont vaincus au combat, Sansuri les prive de leurs armures, armes et autres équipements. Ces articles sont entreposés dans la zone 2 jusqu'à ce que Sansuri ait le temps et les moyens de les inspecter plus en profondeur à l'aide de sort de détection de la magie. Les personnages morts sont jetés sans cérémonie dans le trou de la salle d'audience. Les captifs vivants sont confinés dans des cages dans le donjon (zone 8) et laissés sans surveillance. À moins que les prisonniers n'arrivent à

s'échapper, Sansuri les donne à manger à ses griffons dans la zone 7 le lendemain.

Simulacre d'Aarakocra

Il y a des années, un aarakocra blessé nommé Jakka a atterri sur le château de nuage de Sansuri.
Sansuri a été touchée par la beauté et la couleur de la noble créature, mais plutôt que de se lier d'amitié avec Jakka, elle l'enferma dans une cage et l'emprisonna pendant des mois alors qu'elle utilisait des sorts de simulacre pour créer des effigies de glace et de neige de la créature (la version du sort de Sansuri lui permet d'avoir plusieurs simulacres de la même créature). Après avoir créé une foule de simulacres de Jakka, elle a tué l'original, puis (comme il est d'usage chez les nobles) a exposé son corps empaillé au-dessus de la cheminée de son salon. La comtesse utilise les simulacres comme gardes et décorations du château. Leur allure et leur plumage saisissant suscitent l'envie des géants des nuages nobles, et ils obéissent sans discussion aux ordres de leur maîtresse. Un simulacre aarakocra a les statistiques d'un **aarakocra**, avec les modifications suivantes :

- Chaque simulacre a 6 points de vie et un facteur de puissance de 1/8 (25 PX).

- Lorsqu'un simulacre tombe à 0 point de vie ou est soumis à un sort de dissipation de la magie (DD 17) réussi, il redevient de glace et de neige et est détruit.

Le Tourment de Felgolos

Sansuri sait que Felgolos a parcouru le Nord pendant des décennies. Elle le torture pour des informations qui pourraient la diriger vers le trésor qu'elle cherche. Malheureusement pour tous les deux, Felgolos ne sait rien qui puisse l'aider, à part les noms et la localisation probable d'autres dragons beaucoup plus âgés et plus sages que lui.

Les rugissements périodiques de Felgolos peuvent être entendus à des kilomètres, et les personnages qui approchent Lyn Armaal ne peuvent pas manquer de les entendre.

Lyn Armaal

Le château de la comtesse Sansuri se compose de trois tours conjointes avec une porte d'entrée en saillie, toutes en pierre lisse. La tour centrale constitue le donjon principal et a une tour plus élancée qui monte de son sommet et qui sert de logement personnel à Sansuri. Voir l'encadré « Lyn Armaal : caractéristiques générales » pour plus d'informations sur les caractéristiques du château.

Lyn Armaal : Caractéristiques Générales
Un nuage magique supporte le poids énorme du château de Sansuri, dont l'altitude et le mouvement sont contrôlés à l'aide d'un orbe de navigation (voir annexe B) situé dans la zone 30. Les caractéristiques générales du château et du nuage sont résumées ici.

- **Plafonds et planchers** : Les plafonds dans tout le château font 12 mètres de haut. Les planchers du niveau 1 sont en pierre bien ajustée, tandis que les planchers intérieurs des niveaux 2 à 6 sont constitués de planches de bois épaisses et vernies supportées par de fortes traverses. Les pelouses sur les toits de la tour (zones 26, 27 et 29) poussent sur 0.6 mètres de terre battue, au-dessous desquelles se trouvent des sols en pierre.
- **Nuage** : Le nuage sur lequel repose le château est opaque, flottant et semi-solide, avec la consistance et la froideur de la neige fondante. On peut modeler le nuage pour former des escaliers et d'autres éléments, et une créature qui tombe sur le nuage s'enfonce sans subir de dégâts. Toute créature qui tente de traverser le nuage peut le faire en le considérant comme un terrain difficile. À l'intérieur du nuage, la visibilité est réduite à zéro. Le nuage ne bloque cependant pas le son.
- **Défenses** : Les créneaux dentelés du château mesurent 3 mètres de haut et 1.5 mètre de large. Les archères mesurent 3 mètres de hauteur, sont à 3 mètres au-dessus du sol et font 1.5 mètres de largeur, se rétrécissant à 0.6 mètres de largeur à l'extérieur du mur. Les balistes en bois (voir la section « Équipement de siège » au chapitre 8 du *Guide du Maître du Donjon*) sont placées derrière plusieurs archères, orientées pour tirer des flèches sur les créatures volantes à l'extérieur. Un géant peut viser et tirer avec une baliste en une seule action.
- **Portes** : Chacune des portes de Lyn Armaal mesure 8 mètres de haut et est faite de bois richement sculpté de 15 centimètres d'épaisseur avec des encadrements en bronze poli. Les poignées de porte sont à 3.6 mètres au-dessus du sol. Un géant de taille très grande n'a aucun problème pour ouvrir une porte. Une créature plus petite peut tenter d'ouvrir une porte, à condition que cette créature ou une autre créature qui l'aide puisse atteindre la poignée de la porte et l'actionner. Quand la poignée est actionnée, une créature doit utiliser une action pour pousser ou tirer sur la lourde porte, l'ouvrant avec un test réussi de Force DD 14 (athlétisme). En cas d'échec, la porte ne s'ouvre pas.

- **Éclairage** : Toutes les zones intérieures sont bien éclairées, soit par la lumière du soleil filtrée par des fenêtres ou des archères, soit par des flammes magiques (créées par un sort de flammes éternelles) qui flambent dans des appliques dorées le long des murs. Une applique dorée vaut 250 po et pèse 11 kilos. Les espaces extérieurs ont un éclairage naturel.
- **Meubles et objets surdimensionnés** : La plupart des meubles et autres objets de Lyn Armaal sont dimensionnés pour les géants des nuages. Les exceptions sont notées dans le texte. Les tables, les lits et les autres accessoires sont généralement trois fois plus hauts, longs et larges que leurs équivalents à taille humaine et environ 27 fois plus lourds. Les petites et moyennes créatures peuvent se faufiler sous un meuble de grande taille et y grimper, considérant l'espace qu'il occupe comme un terrain difficile.
- **Escaliers** : Les escaliers à l'intérieur du château sont dimensionnés pour les géants des nuages. Chaque marche mesure 1.2 mètres de hauteur sur 1.2 mètres de profondeur. Les créatures de petite et grande taille considèrent les escaliers comme un terrain difficile.
- **Longue-vue** : Plusieurs longues-vues sont fixées aux remparts, les géants des nuages les utilisent pour espionner les terres du dessous. Chaque longue-vue pèse 340 kilos et consiste en un tube en bronze de 6 mètres de long équipé de lentilles grossissantes en cristal transparent. Les longues-vues sont montés sur des entretoises en acier et peuvent être tournées et inclinées pour regarder dans différentes directions, y compris vers le haut ou vers le bas à un angle de 60 degrés. L'oculaire d'un télescope horizontal est à 6 mètres au-dessus du sol. Les personnages qui volent ou se tiennent sur les épaules d'autres personnages peuvent utiliser les longues-vues pour voir clairement des particularités proéminentes de terrain et des objets à des centaines de kilomètres.

Atteindre Lyn Armaal

Lyn Armaal (montré sur les cartes 9.1 et 9.2) est suspendu dans le ciel, rarement à moins d'un kilomètre et demi du sol. Pour y accéder, les personnages ont besoin d'un dirigeable, de montures volantes ou de sorts et d'objets magiques qui permettent le vol. Ils peuvent également demander à un ou plusieurs dragons métalliques souhaitant les aider de les transporter jusqu'au château de Sansuri, bien qu'il y ait rarement un dragon quand ils en ont besoin (voir « Dragons métalliques »).

Si les personnages tentent de dissimuler leur approche aérienne, soit en se cachant parmi les nuages voisins, soit en se dissimulant sous le manteau de la nuit, ils peuvent atteindre le château sans être détectés ni avoir à faire aucun type de test. S'ils ne prennent pas de si simples précautions, les géants et l'aarakocra les repèrent et sonnent l'alarme.

Dirigeable

Les personnages peuvent s'approcher du château dans le dirigeable des cultistes du dragon (voir la section « Dirigeable d'un culte » au chapitre 4), mais compte tenu de la taille du dirigeable, il n'y a que quelques endroits sur Lyn Armaal pouvant accueillir le navire et supporter son poids :

- La cour de la batterie arrière (zone 6)
- Le nuage dont les escaliers mènent à la porte d'entrée (zone 9)
- La plate-forme d'arrivée du poste de garde (zone 10)
- N'importe quelle pelouse sur le toit de la tour (zone 26, 27 ou 29)

Montures Volantes

Les personnages peuvent se procurer des griffons comme montures à Chute du Feu ou des hippogriffes à Nid de faucon. Ceux qui montent des hippogriffes peuvent parcourir 87 kilomètres par jour (trois vols de 3 heures avec une heure de repos), tandis que ceux qui montent des griffons peuvent parcourir 116 kilomètres dans le même laps de temps. Les hippogriffes et les griffons sont capables d'atterrir dans n'importe quel espace extérieur. Ils peuvent également voler à travers les ouvertures dans le mur de la volière à griffon (zone 7). Tous les PNJ qui accompagnent les personnages lors de cette excursion restent avec les montures, les protégeant en attendant le retour des personnages.

Dragons Métalliques

Les personnages qui se sont liés d'amitié avec un dragon métallique plus tôt dans l'aventure pourraient être en mesure de le corrompre ou de le persuader de les transporter au château de Sansuri. Les Dragons du Nord n'aiment pas servir de monture cependant et les personnages qui ne sont pas extrêmement convaincants ou flatteurs devront offrir un trésor au dragon avant qu'il accepte de leur apporter son aide. Un jeune dragon peut transporter un personnage de taille moyenne, tandis qu'un dragon adulte peut transporter quatre personnages de taille moyenne. Deux personnages de petite taille peuvent remplacer un personnage de taille moyenne. Le dragon peut être convaincu de se joindre à l'assaut contre Lyn

Armaal, bien qu'il s'attende à recevoir en récompense le château lui-même et tout le trésor qu'il contient (incluant la conque de la téléportation dont les personnages ont besoin pour continuer leur mission).

Habitants

Malgré sa grandeur et ses proportions immenses, le château est relativement calme et les bruits forts dans une zone peuvent facilement être entendus ailleurs. Tout géant adulte qui crie très fort peut être entendu dans tout le château.

La table des occupants de Lyn Armaal indique la localisation des habitants à l'approche des personnages et indique comment ces créatures réagissent lorsque des intrus sont détectés.

Tout géant des nuages ou simulacre d'aarakocra peut mettre le château en alerte. Un géant des nuages fait cela en beuglant « Aux armes ! » à la fin de son premier tour de combat. Un simulacre d'aarakocra le fait en hurlant à la fin de son premier tour. Les autres créatures du château n'ont aucun moyen de donner l'alarme ou ne se préoccupent pas de le faire.

Lorsque l'alarme retentit, les cris du dragon de bronze cessent alors que la comtesse Sansuri interrompt son interrogatoire de Felgolos. Sansuri se rend dans un endroit où elle peut utiliser une longue-vue pour regarder de plus près ceux qui pourraient la menacer. Les « frêles gens » piquent sa curiosité. Sansuri leur permet de débarquer sans encombre et demande à Cressaro d'escorter ses « invités » à la salle d'audience (zone 1), où elle peut les accueillir officiellement et déterminer leurs véritables intentions.

Occupants de Lyn Armaal

Zone	Créature(s)	Notes
1	4 simulacres d'aarakocra	Les simulacres restent ici.
5	5 **géants des nuages**	Les géants se rassemblent dans la zone 6. Un reste là pendant que les quatre autres se dirigent à l'étage pour faire fonctionner les balistes (deux dans la zone 16, deux dans la zone 18).
7	5 **griffons**	Si libérés par Sansuri, les griffons s'envolent à l'extérieur et font le tour du château, attaquant les intrus qu'ils voient sur les toits ou les parapets.
8	Comtesse Sansuri, Felgolos (**dragon de bronze adulte**)	Si une alarme retentit, Sansuri libère les griffons de la zone 7 et va chercher Cressaro, le retrouvant dans la zone 6 si rien ne l'en empêche. Le dragon reste emprisonné ici.
10	2 **élémentaires de l'air**	Les élémentaires restent ici tout le temps.
11	2 simulacres d'aarakocra	Ces simulacres aident les élémentaires dans la zone 10.
13	3 **ogres**	Les ogres restent ici tout le temps.
14	Cressaro (Castellan, **géant des nuages**)	Si une alarme retentit, Cressaro va chercher Sansuri, la retrouvant dans la zone 6 si rien ne l'en empêche.
16	1 **géant des nuages**	Le géant reste ici, avec les renforts provenant de la zone 5.
17	2 **géants des nuages**	Les géants restent ici.
18	1 **géant des nuages**	Comme dans la zone 16.
22 / 23	2 **enfants géants des nuages**	Les enfants restent dans la zone 22 la nuit, ou dans la zone 23 durant la journée.
24	1 **géant des nuages**	Les géants restent ici.
26	6 simulacres d'aarakocra, 1 **élémentaire de l'eau**	Si les simulacres sont attirés sur la zone 29 par des sons de bataille, les personnages ne les rencontrent pas ici. L'élémentaire de l'eau se cache dans sa piscine.
27	2 **horreurs casquées**, 30 **armures animées** immobiles	Les créatures artificielles restent ici à moins que Sansuri ou Thullen ne leur ordonne de se déplacer ailleurs.
28	Comte Thullen, 7 **arbustes éveillés**	Si une alarme retentit, Thullen se dirige vers la zone 23 pour protéger les enfants. Les arbustes gardent la serre et ne partent que si Thullen leur ordonne de le faire.
29	6 simulacres d'aarakocra	Les simulacres restent ici pour garder les zones 30-33. Si une bataille éclate, les simulacres d'aarakocra de la zone 26 arrivent ici 2 tours plus tard
32	2 **traqueurs invisibles**	Les traqueurs restent ici.

Lyn Armaal

Niveau1





1 Carré = 3 mètres

Si les personnages sont hostiles avant que cette rencontre n'ait eu lieu, Sansuri se dispense d'un message d'accueil formel et aide à défendre son château jusqu'à ce qu'il ne soit plus dans son intérêt de le faire (voir la section « Dame aux masques » au début de ce chapitre pour plus d'informations sur les tactiques de Sansuri).

1. Salle d'Audience

Cette salle opulente est ornée de tuiles en lapis-lazuli et de peintures murales représentant des châteaux dans les nuages, ainsi que des géants des nuages chassant des dragons en argent tout en chevauchant des rocs et des chariots volant dorés attelés à des griffons. Des gradins de marbre entourent les murs près de l'entrée, en face de laquelle se trouve un trône orné d'albâtre incrusté de pierres précieuses (voir « Trésor »). Deux statues grandeur nature de géants des nuages, un homme et une femme, à la posture attentive, portant de grands casques avec un empênage en plumes et des lances à pointe de mithral dressées, « gardent » le trône de chaque côté. Les statues sont des sculptures inoffensives.

Un trou circulaire de 3 mètres de diamètre, entouré de tuiles décoratives de marbre doré, d'albâtre blanc et de lapis-lazuli bleu, est percé sur le sol devant le trône. Quatre **simulacres d'aarakocra** se tiennent au garde-à-vous devant le trou (voir la section « simulacre d'aarakocra » plus haut dans ce chapitre). Les aarakocra sont alertes mais restent parfaitement immobiles ; ils ne font rien d'autre que se défendre et obéir aux ordres de Sansuri. Toute créature qui saute ou tombe dans le trou chute sur le sol en contrebas, sauf si elle peut voler.

Trésor

Soixante-douze pierres précieuses décorent le trône de Sansuri. Il y a trente gemmes de 50 po, vingt gemmes de 100 po, quinze gemmes de 500 po et six gemmes de 1000 po, plus un saphir noir (valeur de 5 000 po) placé au sommet du trône, au milieu d'un marbre gravé de runes. Un personnage peut utiliser une action pour dégager la pierre précieuse. Enlever le saphir noir déclenche un sort de *glyphe de protection* (runes explosives) placé sur le trône. L'effet inflige 36 (8d8) points de dégâts de froid à toutes les créatures situées dans la zone du sort.

2. Atelier etm Salle de Réunion

Sansuri utilise cette pièce comme atelier de magie et salle de réunion privée. Une table en pierre domine la pièce et de grandes armoires en bois se dressent contre chaque mur opposé. Les autres ornements sont des plantes en pot (une sur le sol et d'autres suspendues au plafond au-dessus de la table) et un grand tonneau en bois (actuellement vide). À côté de la porte, accrochée à un crochet de pierre fixé sur le mur à 6 mètres au-dessus du sol, se trouve une clé en fer de 0.6 mètres de long qui pèse 11 kilos. Cette clé déverrouille les cages dans la zone 8.

Les armoires contiennent toutes sortes de composants de sort et de bibelots accumulés par Sansuri au fil des années. Les personnages peuvent trouver les composants matériels de tout sort de niveau 6 ou inférieur n'ayant aucun coût en pièces d'or associé. Pour déterminer quelles babioles se trouvent ici, lancez douze fois le dé sur la table des babioles au chapitre 5 du Manuel des Joueurs, ou choisissez simplement douze babioles différentes de la table.

Développement

Si les personnages sont capturés, leur équipement est posé sur la table dans cette pièce, où il reste jusqu'à ce que Sansuri trouve le temps de l'examiner à l'aide de son sort de détection de la magie. Tous les objets magiques trouvés dans les affaires du groupe sont stockés dans l'un des meubles, que Sansuri sécurise ensuite avec un sort de *verrou magique*.

3. Chambre d'Amis

Le mobilier de cette pièce est conçu pour accueillir des invités de taille très grande et comprend deux lits moelleux, une table en bois joliment sculptée et un coffre en bois vide. Un placard spacieux à l'arrière de la pièce contient des capes taillées pour des géants et des chemises de nuit accrochés au mur, ainsi qu'un baril de vin géant.

Trésor

Au sommet de la table en bois se trouve une carafe en laiton de 1.5 mètres de haut (d'une valeur de 250 po et pesant 34 kilos) et deux gobelets assortis de 0.9 mètres de haut avec des pierres précieuses incrustées et un filigrane de platine (d'une valeur de 750 po et pesant 23 kilos).

4. Armurerie

Des dizaines de lances et de javelots, tous soigneusement conçus et bien équilibrés, sont entreposés dans des étagères en bois le long des murs, ainsi que des outils pour réparer les armures et les armes. Deux ensembles complets d'harnois dimensionnés pour les géants des nuages sont suspendus à des mannequins de bronze géants qui attirent l'attention,

leur dos accolé au mur extérieur. Une table en bois est posée entre deux portes et un tapis brodé d'une image du ciel nocturne se trouve sur le sol.

5. Caserne

Cette pièce est réservée aux gardes géants des nuages de Sansuri. Cinq lits sont disposés à intervalle régulier le long du mur extérieur, avec un baril de vin et une caisse de nourriture cachée dans un coin. Trois manteaux sont suspendus à des crochets en bronze sur un mur et un grand coffre est posé près de la porte (voir « Trésor »).

Cinq géants des nuages dorment ici, leurs morgensterns posées sur le sol près de leur chevet. Lors d'une journée normale, ces gardes et ceux en service actif travaillent en alternance. Quand le castellan décide qu'un changement est fait, il arrache ces gardes de leur sommeil et leur ordonne de remplacer les gardes des zones 16, 17, 18 et 24. Les gardes relevés reviennent ici pour se reposer. Lorsqu'une alarme retentit, les géants endormis se réveillent, attrapent leurs morgensterns et se rendent dans la zone 6. S'il n'y a pas d'ennemi à combattre dans cette zone, quatre d'entre eux montent à l'étage pour manœuvrer les balistes ; deux dans la zone 16 et deux dans la zone 18. Le cinquième reste mener la garde dans la zone 6.

Trésor

Le grand coffre près de la porte est déverrouillé et contient dix gros sacs, dont aucun n'est identique car chacun contient un butin appartenant à un géant des nuages en particulier. Chaque sac contient 3d6 × 100 pa, 2d6 × 100 po et 1d4 d'objets banals, déterminés en jetant le dé sur les objets dans la table des objets dans un sac de géant de l'introduction. Si les personnages saisissent tout ce trésor, ne vous préoccupez pas de déterminer le contenu exact de chaque sac. Au lieu de cela, supposez que la totalité du trésor se compose de 10 000 pa, 7 000 po et vingt objets sélectionnés dans la table.

6. Défenses Arrière

Une muraille de 9 mètres de haut avec un rempart en saillie (zone 17) clos cette cour en pierre qui contient ici et là quelques flaques d'eau de pluie. Les géants des nuages qui surveillent des remparts peuvent voir et entendre tous ceux qui entrent dans la cour et qui ne cherchent pas à rester cachés.

Trois balistes font face à des fentes dans le mur extérieur et deux grilles de fer couvrent des trous de 3 mètres carrés au sol. Les grilles sont scellées avec de la pierre et du ciment. Un petit personnage peut passer dans les espaces entre les barres de fer qui se croisent et un personnage moyen peut se faufiler. Toutes les créatures qui glissent ou tombent à travers une grille chutent au sol, à moins qu'elles ne puissent voler.

7. Volière à Griffons

Cinq grandes cages en bois sont placées de façon désordonnée dans de cette pièce. Cinq **griffons** sont gardés ici, un par cage. Les griffons picorent et grattent leurs cages et le sol autour d'eux est jonché de morceaux de bois cassés.

Les griffons ne peuvent pas attaquer des créatures en dehors de leurs cages, mais ils chahutent si fortement quand des intrus entrent que la comtesse Sansuri peut les entendre dans la zone 8. Elle enquête sur ces perturbations. Les griffons sont dressés pour obéir à Sansuri et à personne d'autre. Si une alarme retentit, Sansuri émerge de la zone 8, utilise une action pour déverrouiller chaque cage et ordonne aux griffons de s'envoler et de faire le tour du château, attaquant les intrus à vue et revenant ici si elle les appelle. Un simple mécanisme de fermoir, à 3 mètres au-dessus du sol, sécurise chaque porte. Les griffons vont et viennent par de larges fenêtres dans le mur extérieur.

Quelques barils et caisses rangés dans un coin de la pièce contiennent de la viande de cheval et de mule séchée (friandises des griffons).

8. Cachot

Felgolos, un dragon de bronze adulte, est enchaîné au mur arrière et au sol de cette cellule spacieuse et sans fenêtre. Deux menottes fermées à clé lient les pattes arrière du dragon, l'empêchant de bouger de plus de quelques mètres dans n'importe quelle direction. Il a un collier fermé à clé autour du cou et une muselière en fer fermée à clé couvrant son museau. La muselière, le collier et les menottes sont tous conçus pour contenir un dragon de sa taille et ne sont pas utiles sur des créatures d'autres formes et tailles. Les liens sont renforcés par la magie et, en tant que tels, ils ne peuvent pas être brisés par la force physique. La magie sur le collier de Felgolos l'empêche d'utiliser ses capacités de changement de forme, et il ne peut pas utiliser sa capacité de présence terrifiante lorsqu'il est enchaîné. Pendant qu'il est muselé, Felgolos peut parler avec une certaine difficulté, mais la portée de ses souffles est réduite à 1.5 mètres. Le dragon saigne suite à plusieurs blessures et a 160 points de vie quand les personnages le trouvent.

Un sort de *déblocage* peut ouvrir les chaînes autour de l'une des jambes du dragon ou déverrouiller le museau ou le collier du dragon. N'importe lequel de ces verrous peut être crocheté en utilisant des outils de voleurs, bien que cela nécessite d'utiliser une action à cet effet et un test réussi de Dextérité DD 20.

Face au dragon, cachées dans un coin de la pièce, se trouvent trois cages vides dimensionnées pour des prisonniers humanoïdes. Les cages ont des barreaux de 2.5 centimètres d'épaisseur avec un espacement de 10 centimètres entre eux. Tous les membres du groupe capturés par les géants des nuages sont dépouillés de leur équipement et enfermés dans les cages. Le cadenas surdimensionné de chaque porte de cage est trop gros pour être crocheté avec des outils de voleurs de l'intérieur, mais un personnage à l'extérieur de la cage peut utiliser une action pour atteindre le mécanisme de verrouillage du cadenas de la cage pour manuellement crocheter la serrure, faisant pour cela un test de Dextérité réussi DD 20. Sansuri garde la clé des cadenas dans son atelier (zone 2).

La Comtesse

Sansuri porte un grand trousseau de clés qui débloquent les liens du dragon. Elle utilise une lance à pointe en mithral pour torturer le dragon pendant son interrogatoire, poussant la pointe de la lance entre les écailles du dragon à différents « points sensibles » pour causer le maximum de douleur. Si une alarme retentit dans une autre partie du château, Sansuri met fin à l'interrogatoire, libère les griffons de leurs cages de la zone 7 et se dirige vers la zone 6. À moins qu'il ne soit retardé pour une raison quelconque, Cressaro (voir zone 14) la retrouve à cet endroit. Voir la section « la dame aux masques » plus haut dans ce chapitre pour plus d'informations sur la façon dont Sansuri interagit avec des invités inattendus.

La comtesse Sansuri porte un masque (voir « Trésor ») et est un géant des nuages, avec les modifications suivantes :

- L'alignement de Sansuri est neutre mauvais.
- Elle parle Auran, Commun et Géant.
- Elle manie une lance au lieu d'une morgenstern. En mêlée, elle utilise l'arme à deux mains, infligeant les mêmes dégâts qu'une morgenstern.
- Elle a un score d'Intelligence de 16 (+3) et gagne les caractéristiques de lanceur de sort décrites ci- dessous.
- Elle a un facteur de puissance de 11 (7 200 XP).

Lanceur de sort : Sansuri est un lanceur de sorts de niveau 13. Sa caractéristique pour lancer des sorts est l'Intelligence (difficulté aux jets de sauvegarde de sort de 15 ; +7 de modificateur aux attaques avec un sort pour toucher). Elle a préparé les sorts de magicien suivants :

- Sorts mineurs (à volonté) : *main de mage, réparation, message, prestidigitation, rayon de givre*
- Niveau 1 (4 emplacements) : *identification, projectile magique, bouclier, serviteur invisible*
- Niveau 2 (3 emplacements) : *verrou magique, bourrasque, invisibilité*
- Niveau 3 (3 emplacements) : *rapidité, motif hypnotique, éclair*
- Niveau 4 (3 emplacements) : *tempête de grêle, peau de pierre*
- Niveau 5 (2 emplacements) : *main de bigby, mur de force*
- Niveau 6 (1 emplacement) : *globe d'invulnérabilité*
- Niveau 7 (1 emplacement) : *épée de Mordenkainen*

Développement

Si les personnages libèrent Felgolos, ils gagnent un ami à vie. Connu de ses amis sous le nom de « Le malheur volant », Felgolos a une capacité étrange et apparemment involontaire de se mettre en danger, ainsi que les autres autour de lui, avec son imprudence. Il est aussi assez empoté et un peu maladroit socialement. Il veut bien faire, cependant. Lorsqu'il utilise sa capacité de changement de forme, il préfère prendre la forme d'un halfelin à la peau rousse avec des cheveux bouclés de couleur bronze ou celle d'un jeune homme aux cheveux blonds et à la peau bronzée.

Felgolos n'est pas un ami du Réseau Noir. Tout membre du groupe affilié au Zhentarim peut, avec un test réussi d'Intelligence DD 10 (histoire), se rappeler des histoires d'un dragon qui correspond à la description de Felgolos attaquant les caravanes des Zhentarim et attrapant leurs chariots, leurs bêtes de somme et leur contenu tout entier. En fait, Felgolos possède une grande collection de chariots Zhentarim et n'a pas peur de l'admettre. Il ne se séparera d'aucun d'eux, cependant, car il considère les chariots et leur cargaison comme son trésor. Il cible spécifiquement les caravanes des Zhentarim parce qu'il connaît la sinistre réputation du Réseau Noir et se réjouit de contrecarrer les plans des Zhents.

Une fois libéré, Felgolos propose de rester avec le groupe pour le reste de cette partie de l'aventure, mais choisit de ne pas les accompagner à Maelstrom (voir chapitre 10, « Bastion des géants des tempêtes ») disant qu'il ne veut pas se mettre à dos plus de géants pendant un moment. Au lieu de cela, il retourne à l'un de ses nombreux antres - une grotte surplombant une rivière qui traverse l'ouest de la Colline des Etoiles Noires. Si les personnages ont besoin de l'aide du dragon plus tard, ils peuvent le chercher là-bas.



Lyn Armaal
Level 3
Level 4
Level 5
Level 6
Level 2
26
22
23
Down to 16
24
21
25
20
19
Down to level 2, up to level 4
27
28
29
30
29
Down to 19
31
Up to 33
Up to 32
32
Down to 31
33
Down to 32
16
Up to 24
15
Down to 6
Down to 6
13
11
17
Open to 6
10
9
Down to 6
14
Up to 19
12
18
Arcane locked door
Arrow slit
Ballista
Cage
Chair
Door
Fireplace
Grate
Griffon cage
Pillar
Rock pile
Telescope
1 square = 10 feet

Mais, compte tenu de sa personnalité, Felgolos pourrait être absent lorsque les personnages viennent le chercher, empêtré dans une autre de ses mésaventures.

9. Escalier de Nuage

Cet escalier a été sculpté dans les nuages, avec des marches de 0.9 mètres de hauteur et de 1.8 mètres de profondeur. Au sommet de l'escalier se trouve une porte dans le mur du corps de garde (zone 10). Cette porte est similaire à celles que l'on retrouve dans Lyn Armaal (voir l'encadré « Lyn Armaal : caractéristiques générales »).

10. Poste de Garde

Construit au sommet d'un nuage séparé et relié au donjon principal par un pont de pierre, le poste de garde est l'endroit où le castellan de Sansuri accueille habituellement les visiteurs avant de les conduire à la salle d'audience de la comtesse (zone 1). Des remparts entourent la plate-forme d'arrivée de la porte d'entrée et le pont. De chaque côté de la porte, une courte volée de marches mène à une enceinte en pierre contenant une baliste inutilisée.

Deux élémentaires de l'air sont en faction au poste de garde à tout moment, attaquant les créatures qui tentent de se déplacer sans escorte sur le pont. Les élémentaires sont visibles sous forme de masses d'air tourbillonnantes avec des zones sombres ressemblant à des ocelles. Ils essaient de pousser les ennemis hors du pont en utilisant leur action de Cyclone. Une créature poussée depuis le pont doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 pour stopper sa chute en s'accrochant aux créneaux.

Développement

Les simulacres d'aarakocra qui mènent la garde dans la zone 11 viennent à l'aide des élémentaires si une bataille éclate ici.

11. Porte Principale

La porte au bout du pont est l'entrée principale du donjon, à travers laquelle tous les invités sont censés passer. La porte est décorée d'un motif de nuage et gardée par deux simulacres d'aarakocra d'aspect majestueux (voir la section « simulacre d'aarakocra » plus haut dans ce chapitre) qui s'écartent si des visiteurs s'approchent. Ils n'attaquent que si la comtesse Sansuri leur ordonne de le faire ou si une bagarre éclate dans la zone 10.

L'ouverture de la porte déclenche un sort permanent d'alarme qui avertit le castellan de la zone 14 et le garde géant des nuages de la zone 24. S'il n'est pas déjà au courant de l'arrivée des visiteurs, le castellan les arrête dans le couloir au-delà des portes, demande à connaitre la raison de leur visite, et les escorte jusqu'à la zone 1 s'il les juge dignes d'une rencontre avec la comtesse Sansuri. Si les visiteurs sont menaçants ou insultants, le castellan les attaque et déclenche l'alarme. Des trous de meurtrières dans le plafond au-dessus de la porte permettent au géant de la zone 24 de faire pleuvoir de l'acide sur des intrus qui tentent de franchir le château par cette route.

La porte peut être fermée de l'intérieur, même si les géants ne le font que dans l'expectative d'une attaque majeure. Une barre en bois est accrochée au mur à côté de la porte. La barre pèse 363 kilos et les attaches qui la maintiennent sont fixées à 4.5 mètres au-dessus du sol. Tant que la porte est barricadée, elle ne peut être ouverte de l'extérieur sans l'aide d'un bélier ou d'un engin de siège. Une créature très grande ou plus grande encore peut utiliser une action pour briser la porte avec un test de Force DD 30 réussi.

12. Quartier des Domestiques

La première pièce de cet espace contient un escalier en colimaçon en fer forgé décoratif qui monte à la zone 19. Trois grands lits sont entassés dans une pièce latérale aménagée de manière simple. Un placard contient une caisse vide et deux manteaux élimés par les mites, dimensionnés pour des ogres.

13. Cuisine

La cuisine sent la citrouille. Trois ogres nommés Drat, Drek et Krob travaillent ici, et un serviteur invisible permanent nettoie régulièrement. Les ogres sont dociles et évitent les combats, se battant uniquement en état de légitime défense. Chacun est formé pour préparer un type de repas spécifique : l'un traite les entrées, un autre les plats et les troisième les desserts. Les signes de la présence du serviteur invisible sont visibles de temps en temps : un balai se met à balayer le sol de sa propre initiative, des assiettes et des tasses dérivent dans l'air et des ustensiles s'élèvent pour être suspendus à des crochets au-dessus de la table de travail centrale.

Les armoires et les placards contiennent de la vaisselle et des ustensiles. Une cheminée construite dans le mur en face de la porte contient généralement un grand pot de ragoût qui bouillonne au-dessus d'un feu. Un garde-manger

contient les ingrédients dont les ogres ont besoin pour préparer les repas pour les géants des nuages. Sur la table au milieu de la cuisine, il y a une demi-douzaine de tartes à la citrouille fraîchement cuites que la comtesse mange comme un humain pourrait manger des petits gâteaux.

14. Résidence du Castellan

Sansuri emploie un castellan géant des nuages appelé Cressaro pour superviser les gardes et veiller à la défense du château. Il se repose ici lorsque les personnages arrivent pour la première fois à Lyn Armaal, faisant de son mieux pour ignorer les agaçants rugissements du dragon de bronze. Cressaro est aveuglément fidèle à Sansuri et suit ses ordres à la lettre. Il réagit à une alarme en cherchant la comtesse pour s'assurer qu'elle est en sécurité. Il descend en bas dans la zone 6 et rencontre Sansuri là-bas, en supposant que ni l'un ni l'autre ne soient attaqué par des intrus. Cressaro est un **géant des nuages**, avec les modifications suivantes :

- L'alignement de Cressaro est neutre mauvais.
- Cressaro porte des *bracelets de défense* qui lui confèrent une CA de 16.

Cressaro est un jeune géant des nuages en pleine forme et, sans surprise, il sert également la comtesse en tant qu'époux et garde du corps personnel. Ses bracelets magiques sont un cadeau de la comtesse et sa chambre privée est joliment décorée. Un manteau raffiné est suspendu à un crochet de bronze en hauteur sur un mur, près d'une étagère qui contient une douzaine de livres sur les dragons, la guerre, et l'histoire du conflit entre les géants et les dragons qui a conduit à la chute de l'empire d'Ostoria. Parmi les autres meubles, on peut citer un beau tapis et un petit palmier poussant dans un vase en albâtre dans un coin de la pièce. Le vase mesure 2.1 mètres, pèse 340 kilos et des images de guerriers géant des nuages sont gravées sur celui-ci.

Trésor

Les *bracelets de défense* de Cressaro se redimensionnent comme par magie pour convenir à quiconque s'harmonise à eux. Chaque livre de la collection de Cressaro vaut 500 po pour un acheteur intéressé et pèse 45 kilos. De nombreux historiens et sages d'Eauprofonde sont prêts à payer pour ceux-ci.

Une inspection minutieuse du vase accompagnée d'un test réussi de Sagesse DD 10 (perception) révèle une jonction, suggérant que la moitié supérieure du vase peut être séparée de la moitié inférieure. La moitié supérieure du vase contient le palmier et la terre qui l'entoure. Cressaro cache son trésor dans la moitié inférieure du vase. La partie supérieure peut être enlevée ou renversée avec un test de Force DD 18 réussi, ou les personnages peuvent casser un trou au fond du vase. L'une ou l'autre de ces options expose un compartiment creux contenant 1 200 pe, 3 500 po, sept gemmes de 500 po et une figurine merveilleuse (chouette de serpentine).

15. Réserve

Cette salle est remplie de caisses surdimensionnées de pain, de viande et de poisson séché, de fruits et de légumes, ainsi que d'immenses tonneaux d'eau et de vin.

16. Défenses à Babord

Trois balistes font face à des archères dans le mur extérieur, avec quelques grandes caisses de munitions ici et là. Deux piliers en pierre soutiennent le plafond. Un escalier monte à une zone d'atterrissage extérieure (zone 26) et à la zone 24 et un autre descend à la zone 6.

Un **géant des nuages** armé d'une morgenstern monte la garde dans cette pièce. Cinq rounds après le déclenchement d'une alarme, deux autres géants de la zone 5 arrivent ici, en supposant que rien ne les retarde.

Les trois géants chargent et tirent avec les balistes si nécessaire. Les personnages qui entrent dans cette zone et qui ne voyagent pas avec une escorte de géant des nuages sont attaqués à vue.

17. Rempart

Deux géants des nuages montent la garde au sommet de ce rempart équipé de deux grandes longues-vues. Chaque géant garde un sac à proximité qui contient une dizaine de roches, que les géants lancent sur des ennemis hors de leur portée immédiate. Les personnages qui entrent dans cette zone et qui ne voyagent pas avec une escorte de géant des nuages sont attaqués à vue.

18. Défenses à Tribord

Trois balistes font face à des archères dans le mur extérieur, avec quelques grandes caisses de munitions ici et là. Deux piliers en pierre soutiennent le plafond. Un escalier descend dans la zone 6.

Un **géant des nuages** armé d'une morgenstern monte la garde dans cette pièce. Six rounds après le déclenchement d'une alarme, deux autres géants de la zone 5 arrivent ici, en supposant que rien ne les retarde.
Les trois géants chargent et tirent les balistes si nécessaire. Les personnages qui entrent dans cette zone et qui ne voyagent pas avec une escorte de géants des nuages sont attaqués à vue.

19. Musée d'Art

Un escalier décoratif en fer forgé dans un coin de cette pièce mène aux quartiers des domestiques (zone 12) et au toit du château (zone 29). Des tapis colorés ornent le sol, tandis que les murs sont ornés de cloisons formant des niches présentant tous les objets d'art que la comtesse a collectionnés au fil des ans. La pièce maîtresse de sa collection est un jeune dragon d'argent empaillé suspendu par des chaînes au plafond. Bien que non précieux, de nombreux autres objets sont exposés ici.

Trésor

La collection d'objets d'art de la comtesse comprend des peintures, des statues, des armes et des costumes de cérémonie, des sarcophages à taille humaine, des vases et autres céramiques de l'ancienne Ostoria et des manuscrits bien conservés (non magiques) de décrets impériaux et d'édits divins. Dix des objets d'art sont des trésors non magiques d'une valeur de 750 po chacun. Utilisez la table des objets d'art du chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon* pour déterminer à quoi ressemble chaque trésor. Deux objets magiques sont également exposés ici.

- Harpe d'Anstruth : Une harpe de qualité supérieure conçue pour un être humain repose sur une étagère. Cet instrument de barde a été acquis auprès d'un barde humain qui a conseillé Sansuri pendant quelques mois. Elle l'a fait jeter des remparts pour avoir plaisanté à propos de son tempérament vif et a gardé sa harpe en souvenir.
- Bannière de la Rune Krig : Cette bannière de guerre magique (voir annexe B) est suspendue à une barre en bois vernie fixée à la porte. La barre est fixée à 6 mètres au-dessus du sol et la bannière mesure 2.7 mètres de long.

20. Chambre de Thullen

Le plus jeune frère de Sansuri, le comte Thullen, dort dans sa chambre à des heures indues et passe une grande partie de son temps dans la serre (zone 28). Quand il ne s'occupe pas de ses plantes, il s'occupe parfois des deux enfants de Sansuri dans sa chambre. Certains de leurs jouets sont éparpillés sur le sol, y compris un char assez grand pour permettre à un halfelin d'y rentrer et une poupée en soie aussi grande qu'un être humain. Thullen garde ses quartiers bien rangés. L'ameublement comprend un lit moelleux, un tapis, une bibliothèque et un grand coffre compartimenté contenant des vêtements pliés et des effets personnels ordinaires.

21. Bibliothèque

Comme la plupart des magiciens, Sansuri a acquis des livres couvrant un large éventail de sujets. Six des tomes de sa bibliothèque ont une valeur considérable (voir « Trésor »). Ces précieux volumes sont conservés sur les étagères les plus hautes, à 7.5 mètres au-dessus du sol, et sont énormes, avec des couvercles en métal de 1.5 mètres de hauteur, 1.2 mètres de largeur et 2.5 centimètres d'épaisseur. Chaque livre pèse 68 kilos.
Une grande table en bois, les jambes sculptées pour ressembler à un pégase, domine la pièce. Une lanterne en bronze ornée suspendue au-dessus de la table a un sort de flamme éternelle à l'intérieur.

Trésor

La collection de livres de Sansuri comprend quatre textes historiques relatant l'ascension et la chute d'Ostoria (d'une valeur de 500 po chacun et pesant 23 kilos chacun) et un livre unique de pièces originales écrites en Dethek, le script nain, avec les traductions en Commun, par un poète légendaire géant des nuages décédé depuis longtemps, appelé Delevarius (d'une valeur de 750 po et d'un poids de 23 kilos).
Une fouille approfondie de la bibliothèque permet de découvrir l'énorme livre de sorts de Sansuri qui mesure 1.5 mètres de haut, 1.2 mètres de large et 0.6 mètres d'épaisseur. Il a une couverture en bronze incrustées de soixante pierres précieuses d'une valeur de 10 po chacune et pèse 113 kilos. Le livre contient les sorts suivants :

- 1er niveau : *alarme, identification, projectile magique, bouclier, onde de choc, serviteur invisible*
- 2ème niveau : *verrou magique, flamme éternelle, bourrasque, invisibilité, déblocage, image miroir*
- 3ème niveau : *dissipation de la magie, glyphe de protection, rapidité, motif hypnotique, éclair, communication à distance*
- 4ème niveau : f*abrication, tempête de grêle, coffre*

secret de Leomund, chien de garde de Mordenkainen, peau de pierre

- 5ème niveau : *main de Bigby, nuage mortel, mission, mur de force*
- 6ème niveau : *globe d'invulnérabilité, protections et sceaux, vision suprême*
- 7ème niveau : *épée de Mordenkainen, inversion de la gravité, simulacre de Sansuri* (voir ci-dessous)

La version de Sansuri du sort de simulacre lui permet de créer plusieurs copies de la même créature. Le diamant en poudre, comme le rubis en poudre également nécessaire pour lancer le sort, doit être saupoudré sur le duplicata et est consommé par le sort.

22. Chambre d'Enfants

Cette pièce contient deux berceaux et deux étagères murales avec de grands jouets en peluche perchés précairement au sommet. La nuit, les enfants de Sansuri (voir zone 23) dorment ici.

23. Salle de Jeux

Sansuri a des enfants jumeaux qui jouent ici sans surveillance pendant la journée. Les personnages qui écoutent à la porte peuvent entendre le rire des enfants au-delà. Le garçon s'appelle Kaaltar, la fille Alastrah. Avec une taille de 1.8 mètres et un poids de 113 kilos, chacun est aussi gros qu'un homme puissant. Ils ont les statistiques de **roturiers**, avec les modifications suivantes :

- Les enfants sont des géants de taille moyenne et d'alignement neutre.
- Chaque enfant a un score de force de 14 (+2).
- Ils parlent Géant, bien que leur vocabulaire soit limité.
- Ils manient des jouets en bois en guise de gourdins, obtenant un bonus de +4 pour toucher à leurs jets d'attaque d'armes de mêlée et infligent 4 (1d4 + 2) points de dégâts contondants sur un coup.

Leur oncle, Thullen (voir zone 28), s'occupe d'eux de temps en temps, mais leur mère leur prête peu d'attention, car ils sont trop jeunes pour être scolarisés. Émotionnellement, chaque enfant est l'équivalent géant d'un humain de quatre ans.

Le sol de cette pièce est recouvert de jouets, de ballons, de billes, de poupées et d'animaux en peluche. Un yeti empaillé monté sur une base en bois est posé dans un coin près de la porte ; il fait partie de la décoration de la pièce, ce n'est pas un jouet.

Développement

Si les personnages capturent un ou les deux enfants et les utilisent comme levier pour obtenir la *conque de téléportation* de Sansuri, elle leur donne ce qu'ils veulent, même si se plier à leurs exigences la rend furieuse. Elle doit récupérer la conque dans le *coffre secret de Leomund* dans sa chambre (zone 33). Si les personnages deviennent gourmands et demandent plus que la conque, Sansuri est prête à se séparer de presque tout sauf son livre de sorts (voir la zone 21), son château et de l'*orbe de navigation* (voir zone 30). Elle accepterait même de libérer Felgolos de sa garde à vue. Elle n'a pas d'honneur, cependant, et va briser sa parole ou tenter de réclamer ce qui est à elle dès que les enfants lui sont rendus en toute sécurité. Si n'importe quel mal arrive à l'un des enfants, Sansuri ne se reposera pas jusqu'à ce que les responsables soient écrasés. La même chose est vraie pour Thullen (voir zone 28), qui aime encore plus les enfants que sa sœur.

24. Salle de Garde

Un **géant des nuages** monte la garde en permanence, scrutant l'archère dirigée vers la porte d'entrée (zone 10) et guettant d'éventuels problèmes. Ce géant n'a pas de roches à lancer, mais peut les remplacer par des flacons d'acide de 19 litres (portée 9/36 mètres), en les lançant en une action et qui infligent 22 dégâts d'acide (4d10) sur un coup. Chaque flacon pèse 23 kilos et il y en a douze sur des étagères en bois autour de la pièce.

Dans un coin de la pièce, il y a six trous de meurtrières, chacun assez grand pour permettre à un petit personnage de se faufiler. À côté des trous de meurtrières se trouve une cuve de verre contenant 113 litres d'acide. La cuve pèse 180 kilos lorsqu'elle est pleine. Si des ennemis pénètrent dans le château par la porte principale (zone 11), le géant peut utiliser une action pour vider le contenu de la cuve par-dessus les trous de meurtrières, permettant à l'acide de pleuvoir sur les intrus dans le couloir en dessous. Toute créature prise dans la douche acide doit faire un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, infligeant 44 (8d10) points de dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié de ses dégâts sur un jet réussi. Une fois que la cuve est utilisée, elle ne peut plus être utilisée avant d'avoir été remplie à nouveau. Il faut six flacons d'acide pour remplir la cuve et une action pour vider le contenu de chaque flacon.

25. Salon

Sansuri se retire dans cette pièce opulente quand elle a besoin de se détendre et de se changer les idées. Une table en bois verni de 1.5 mètres de hauteur se dresse au milieu de la pièce. Sur le dessus se trouvent plusieurs objets : un narguilé, une carafe en cristal bleu remplie de bon vin et une assiette en bois recouverte d'une montagne de figues. Des verres à flûte en cristal bleu sont stockés sur des étagères de chaque côté d'une porte qui mène à la bibliothèque (zone 21). Deux chaises rembourrées recouvertes de peau de yeti avec des coussins colorés en bleu sont tournées vers la table. Les chaises encadrent une cheminée en marbre ornée avec des images d'oiseaux. Au-dessus de la cheminée se trouve un aarakocra empaillé au plumage bleu. Cette pauvre créature est la dépouille de Jakka (voir la section « simulacre d'aarakocra » plus haut dans ce chapitre).

Un sort de *détection de la magie* révèle une légère aura de magie d'invocation entourant la cheminée. Toute créature qui se tourne vers la cheminée et prononce le mot « ild » provoque un feu magique et crépitant. Le feu dure 1 heure avant qu'il ne s'éteigne. Cette propriété peut être activée à volonté. Lancer un sort d'*identification* sur le foyer révèle à la fois sa propriété et le mot de commande nécessaire pour l'activer.

26. Jardin à Babord

Une pelouse épaisse recouvre ce toit, qui est entouré de remparts de 3 mètres de hauteur. Le sol sous l'herbe fait 0.6 mètres de profondeur. À moins qu'ils ne soient appelés ailleurs, six **simulacres d'aarakocra** (voir la section « simulacre d'aarakocra » plus haut dans ce chapitre) sont perchés au sommet de ces remparts, la moitié d'entre eux étant tournés vers l'extérieur et l'autre vers l'intérieur. Les aarakocra ont pour instruction d'attaquer les intrus qui dérangent l'eau du bassin (voir ci-dessous). Ils viennent également en aide aux gardes de la zone 29. Ils n'attaquent qu'en cas de légitime défense ou si Sansuri leur ordonne de le faire.

Sur les remparts, trois longues-vues sont visibles. Des piles de roches, que les géants utilisent comme munitions, se trouvent à côté de deux des télescopes.

Une fontaine avec un bec en forme de dragon d'argent fixé par des chaînes alimente un bassin de 12 mètres diamètre et 1.5 mètres de profondeur près du mur ouest. L'eau du bec est recueillie dans le bassin et recyclée à travers la fontaine. Un **élémentaire d'eau** vit dans la fontaine et émerge pour attaquer tout intrus qui perturbe l'eau. Si l'élémentaire est attaqué, les simulacres d'aarakocra se joignent à la mêlée et viennent à sa défense.

Des arbres fruitiers poussent dans quelques endroits et une parcelle de citrouille domine une grande surface. Les citrouilles qui poussent ici pèsent 136 kilos chacune. Un géant des nuages peut lancer une grosse citrouille aussi loin qu'il peut lancer une pierre et infliger autant de dégâts.

27. Jardin à Tribord

Ce jardin sur le toit a une pelouse verdoyante parsemée d'arbres et de piles de roches que les géants des nuages utilisent pour faire des attaques à distance. Le sol sous l'herbe fait 0.6 mètres de profondeur. Une haie divise la cour et à l'intérieur de la plus petite zone se trouve un échiquier en marbre noir et blanc. Les pièces d'échecs sont de taille humaine et ressemblent à des armures décoratives. Par exemple, les rois et les reines portent des couronnes en guise de casques, et les chevaliers ont des casques ressemblant à des têtes de griffon. Les pions, les tours, les évêques, les chevaliers et les rois sont des **armures animées**, trente en tout.

Les reines sont des **horreurs casquées**. Comme aucun jeu n'est en cours, toutes les pièces se trouvent à leur emplacement de départ.

Les créatures artificielles n'attaquent pas à moins que l'une d'elles ne soit attaquée en premier, ou à moins que Sansuri ou Thullen ne le leur ordonne. Une pièce d'échec reste immobile, à moins que Sansuri ou Thullen ne lui ordonne de passer à une nouvelle position sur le plateau.

28. Serre

La porte de la serre en forme de dôme de Lyn Armaal est dotée d'un cadre en mithral délicat et de vitraux teintés qui ne résistent pas bien aux dommages. Une profusion de plantes à fleurs et d'herbes se développe dans la serre. Les plantes sont entretenues par le jeune frère de Sansuri, le comte Thullen. S'il n'est pas là, Thullen est soit dans ses quartiers (zone 20), soit avec sa nièce et son neveu dans la zone 23. Des arbustes éveillés protègent la serre et les autres plantes. Si une alarme retentit, Thullen se dirige vers la zone 23 pour s'assurer que les enfants vont bien et les arbustes restent ici.

Thullen est l'opposé de sa sœur à bien des égards - doux, à la voix douce et peu enclin à la violence.

Seuls ceux qui font du mal à ses plantes ou aux enfants de sa sœur agitent une colère profonde en lui. Contrairement à d'autres nobles géants des nuages, Thullen ne porte pas de

masque pour illustrer son humeur. Il est un géant des nuages, avec les modifications suivantes :

- L'alignement de Thullen est neutre.
- Lorsque Thullen se jette le sort de peau d'écorce sur lui-même, sa CA passe à 16.
- Il a un score d'Intelligence de 18 (+4) et a les capacités de lanceurs de sorts décrites ci-dessous.
- Il parle Commun, Draconique, Druidique et Géant.
- Il a un facteur de puissance de 10 (5 900 PX.

Lanceurs de sorts : Thullen est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique pour lancer des sorts est la sagesse (Difficulté du jet de sauvegarde de 15 ; +7 pour toucher avec des attaques de sorts). Il a préparé les sorts de druide suivants :

- Sorts mineurs (à volonté) : druidisme, réparation, production de flamme
- 1er niveau (4 emplacements) : soins, enchevêtrement, onde de choc
- 2ème niveau (3 emplacements) : messager animal, peau d'écorce, bourrasque
- 3ème niveau (3 emplacements) : appel de la foudre, invocation d'animaux, communication avec les plantes
- 4ème niveau (3 emplacements) : liberté de mouvement, liane agrippeuse
- 5ème niveau (1 emplacement) : invocation d'élémentaire

Développement

Thullen n'est pas avide comme sa sœur de gagner et d'afficher richesse et pouvoir, il lui est donc inférieur dans l'Ordre des géants des nuages et doit suivre ses ordres. Cependant, il a juré à ses parents de conseiller et de protéger sa sœur. Comme il n'aime pas se faire des ennemis, il essaie de raisonner les aventuriers qui croisent son chemin. Si tout ce qu'ils veulent est la *conque de téléportation* de Sansuri, il divulguera que Sansuri garde la conque dans sa chambre à coucher de la tour (zone 33), même s'il ne sait pas exactement où.

Si les personnages semblent devenir incontrôlables, Thullen tente de les vaincre rapidement pour le bien de sa famille, appelant les créatures artificielles de la zone 27 à lui venir en aide. Si un ou plusieurs personnages se rendent après lui avoir fait du mal à lui ou à sa famille, il épargne leur vie mais leur ordonne de quitter Lyn Armaal immédiatement. S'ils refusent ou s'ils ne partent que pour revenir plus tard, Thullen devient hostile et les attaque.

29. Pelouse de Toit

Le toit du donjon principal possède une pelouse verte luxuriante entourant un épais bâtiment en pierre (zone 30). Le sol sous l'herbe fait 0.6 mètres de profondeur. Une tour de trois étages avec un toit conique (zones 31 à 33) fait saillie à l'intérieur et à l'extérieur de la partie sud-est du mur, s'élevant à une hauteur de 37 mètres dans les airs. Des arbres et des arbustes poussent ici et là, et trois longues-vues sont fixées sur les remparts. Un escalier en colimaçon en fer forgé descend à travers un trou dans le sol, menant à la zone 19. Près de l'escalier se trouve une pile de roches que les géants des nuages peuvent utiliser pour faire des attaques à distance.

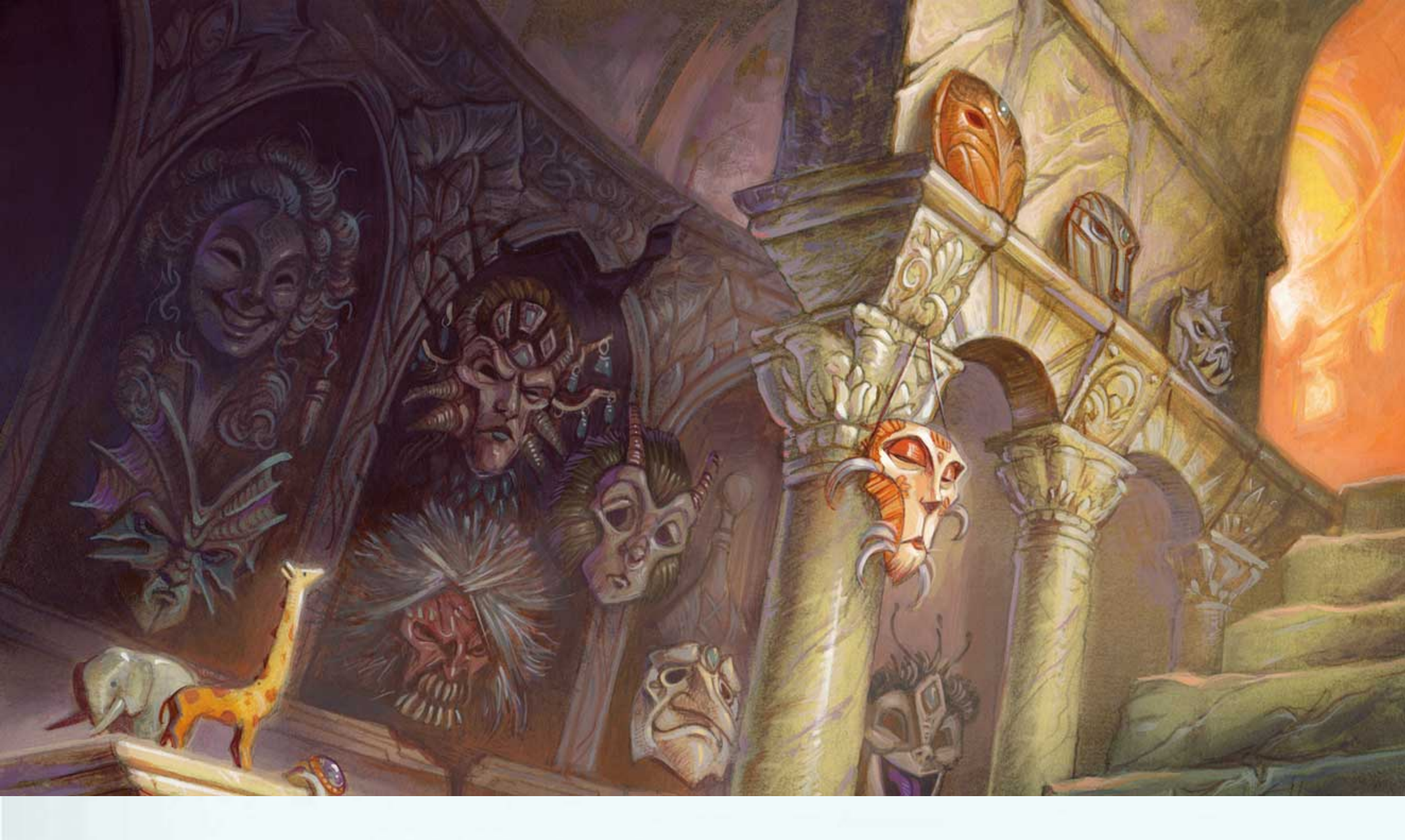
30. Dôme de Navigation

Sansuri a jeté un sort de *verrou magique* sur la porte de ce bâtiment en pierre, qui n'a pas d'autres entrées ou fenêtres. Flottant à 3 mètres au-dessus du sol au milieu de cette pièce circulaire se trouve l'*orbe de navigation* du château (voir annexe B), que Sansuri utilise pour contrôler les déplacements de Lyn Armaal. La paroi intérieure de la pièce est peinte avec une peinture murale somptueuse représentant une ville de géants composée de dizaines de châteaux de nuage. Le plafond en forme de dôme est constitué d'écailles superposées en métal noir et mince avec des éclats de cristal brillants dans des orbites en forme d'étoile. Les cristaux représentent les étoiles dans le ciel nocturne, et les écailles superposées se repositionnent comme par magie pour que le ciel artificiel à l'intérieur du dôme corresponde exactement au ciel nocturne de l'endroit où se trouve le château.

31. Salle des Masques

Les masques sont des objets de collection populaires parmi les géants des nuages nobles, qui les portent pour refléter leur humeur. Un géant des nuages noble en possède généralement plusieurs, chacun étant un objet d'art précieux et chacun représentant une expression reflétant une émotion particulière, que ce soit la joie, la mélancolie, le chagrin, la colère ou quelque chose de plus subtil. La collection de masques de Sansuri est exposée ici.

Cette pièce constitue le rez-de-chaussée de la tour de Sansuri, avec une porte donnant accès à la pelouse du toit. Si Sansuri est obligé de se retirer dans sa tour, elle jette un sort de *verrou magique* sur la porte après l'avoir franchie. Un pilier central supporte le toit et un escalier en colimaçon en bois orné s'élève en tournant jusqu'à la zone 32.



Trésor

Les murs de cette salle sont ornés de masques, cinquante en tout, chacun valant 250 po. Ces masques non magiques sont dimensionnés et moulés pour s'adapter au visage de Sansuri, et chacun capture une humeur ou une émotion spécifique. Aucun artiste n'a conçu plus d'un masque pour la comtesse, donc chaque masque a un style unique. Les masques reposent sur des étagères étroites placées dans les murs à 3, 4.5 et 6 mètres au-dessus du sol. Quelques étagères sont vides, indiquant que la comtesse a de la place pour agrandir sa collection.

32. Bureau

Sansuri recherche de nouveaux sorts et aiguise ses talents de magicienne ici. L'ameublement comprend une table et une armoire en bois de 7.5 mètres de hauteur avec un sort de *verrou magique* de jeté sur ses portes. Un escalier descend à la zone 31 et monte à la zone 33.

Deux **traqueurs invisibles** se cachent ici en silence et attaquent toute créature autre qu'un géant des nuages qui traverse la pièce.

Trésor

L'armoire magiquement fermée est divisée en étagères et en compartiments contenant la collection de potions et de parchemins de Sansuri, ainsi que des objets magiques obtenus d'aventuriers qui ont croisé sont chemin et en ont payé le prix ultime. Une fouille à l'intérieur de l'armoire permet de trouver les éléments suivants.

- Six potions dimensionnées pour les géants (clairvoyance, rétrécissement, résistance au feu, résistance à la foudre, force des géants des tempêtes et soins suprêmes). Chaque potion est contenue dans un flacon en cristal de 30 centimètres de haut qui pèse 7 kilos quand remplie ou 2,3 kilos quand vide. Une potion géante doit être ingérée en intégralité pour obtenir son effet, et il faut 1 minute à un personne de taille petite ou moyenne pour en boire une.
- Cinq parchemins de sorts (animation d'objets, chaîne d'éclairs, domination de monstre, légendes et assassin imaginaire). Chaque parchemin est écrit sur une feuille de vélin enroulée de 3.5 mètres de long et de 1.5 mètres de large. Les personnages de taille normale peuvent utiliser les parchemins malgré leur taille.
- Trois objets magiques de taille normale. Jeter le dé sur la table F des objets magiques du chapitre 7 du

Dungeon Master Guide pour les deux premiers objets et sur la table G pour le troisième.

33. Chambre de la Maìtresse de Maison

Sansuri a orné sa chambre avec des décorations dignes de son statut de noble. Son matelas est rembourré du duvet le plus moelleux, et le cadre en bois de son lit est incrusté d'or et de pierres précieuses (celles-ci et d'autres objets précieux sont décrits dans la section « Trésor » qui suit.) Le toit conique de la chambre atteint son apogée à 18 mètres au-dessus. Sur les chevrons, il y a l'étrange « manège » de Sansuri, composé de sept pégases empaillés suspendus à une « piste » annulaire en acier. L'anneau tourne comme par magie pour que les chevaux ailés « glissent » continuellement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Caché dans la tête de lit, un compartiment secret peut être trouvé avec un test de Sagesse réussi DD 15 (perception). Il contient un petit coffre en or avec un filigrane de platine. Ce coffre est une réplique miniature d'un coffre beaucoup plus grand que Sansuri utilise en tant que composant principal du sort du coffre secret de Léomund. En touchant la réplique, Sansuri peut invoquer le plus grand coffre (voir « Trésor »), le faisant apparaître à moins de 1.5 mètres d'elle. Aucune autre créature ne peut invoquer le coffre de cette manière, ce qui signifie que les personnages doivent persuader Sansuri de l'invoquer s'ils souhaitent obtenir son contenu (voir « Développement »).

Trésor

S'il est entièrement enlevé, le lacis en or qui orne le lit de Sansuri ne vaut que 100 po, mais les cinquante pierres précieuses incorporées dans le cadre du lit valent chacune 100 po. Déchausser une seule pierre nécessite une action. Six tapisseries en or (chacune d'une valeur de 2500 po et pesant 340 kilos) ornent les murs. Sansuri possède également un miroir sur pied avec un cadre en électrum (d'une valeur de 1 500 po et pesant 227 kilos) et un paravent à trois battant en bois sculpté pour ressembler à des arbres avec des feuilles soufflées d'or et de platine finement incrustées (d'une valeur de 2 500 po et pesant 227 kilos).

Le *coffre secret de Leomund* en taille réelle vaut 5000 po. Sa réplique plus petite vaut 50 po. À l'intérieur du grand coffre se trouvent la *conque de téléportation* de Sansuri (voir annexe B), 500 pp, et six bijoux : quatre bracelets en platine (d'une valeur de 750 po chacun), un pendentif en or serti d'une améthyste de la taille d'un poing (valeur 7 500 po) et un diadème incrusté de diamants (d'une valeur de 7 500 po).

Développement

Les personnages ont besoin d'un moyen de pression pour que Sansuri utilise la réplique du coffre pour invoquer le *coffre secret de Leomund*. Ils peuvent utiliser un sort de *suggestion* ou une magie similaire pour contraindre Sansuri à invoquer le coffre. Ils peuvent également prendre en otage un ou les deux enfants et les utiliser comme levier pour obtenir ce qu'ils veulent. Si les personnages battent Sansuri au combat mais la maintiennent en vie, elle accepte d'invoquer le coffre et d'abandonner son contenu en échange de sa vie. Si les personnages tuent Sansuri avant de réaliser qu'ils ont besoin de son aide pour obtenir la *conque de téléportation*, ils doivent soit lui rendre la vie, soit chercher une autre *conque de téléportation* ou trouver un autre moyen pour atteindre Maelstrom.

Conquérir le Château

Si la comtesse Sansuri meurt, la propriété légitime de Lyn Armaal incombe à ses enfants, mais ni l'un ni l'autre n'est assez vieux pour se diriger à sa place. Leur oncle, le comte Thullen, prend le commandement du château s'il est encore en vie. Si les personnages s'opposent à lui, Thullen essaie de les convaincre de partir en permettant aux personnages de conserver les trésors qu'ils ont amassés. S'ils refusent toujours de renoncer au contrôle du château, il les attaque à moins qu'ils ne détiennent les enfants de Sansuri, auquel cas Thullen cède le contrôle du château en échange de leur retour en toute sécurité. Thullen peut utiliser les créatures artificielles de la zone 27 pour l'aider à débarrasser le château des « petites gens », s'il doit en arriver là.

Si les personnages battent tous les géants des nuages et les simulacres d'aarakocra, rien ne les empêche de revendiquer le château une fois qu'ils l'ont débarrassé des créatures hostiles restantes, telles que les griffons de la zone 7 et les élémentaires des zones 10, 26 et 31. Les ogres peu intelligents de la zone 13 servent les personnages aussi aisément qu'ils servaient les géants des nuages, et les créatures artificielles de la zone 27 ne sont pas des menaces tant qu'elles restent désactivées.

Combien de temps les personnages gardent le contrôle du château dépend d'eux et de vous. Les personnages risquent de ne plus s'y intéresser une fois qu'ils se rendent compte de l'envergure des portes et des escaliers. Il y a certainement d'autres créatures dans le Nord qui pourraient essayer de le leur enlever, y compris des géants des nuages rivaux et d'anciens dragons. Klauth, en particulier, pourrait essayer de saisir le château comme « paiement » pour avoir aidé les personnages plus tôt dans l'aventure ; voir la section «

Vallée de Klauthen » au chapitre 3 pour plus d'informations sur ce vieux dragon sournois.

Montée en Niveau des Personnages

Une fois que les personnages obtiennent la conque de téléportation de Sansuri, un personnage peut s'y harmoniser et l'utiliser pour transporter le groupe à Maelstrom. Les personnages peuvent décider de ne pas utiliser la conque immédiatement, peut-être parce qu'ils ont l'intention de libérer Felgolos mais ne l'ont pas encore fait ou parce qu'ils veulent piller le château et le revendiquer. Assurez-vous que les personnages passent au 9ème niveau avant de passer au chapitre 10, « Bastion des géants des tempêtes ».







Chapitre 10: Bastion des Géants des Tempêtes

Avant la dissolution de l'Ordre, l'influence des géants des tempêtes était si grande que les petits géants étaient obligés de se conformer à leurs décrets. Les géants des tempêtes, solitaires par nature, ont fait de leur mieux pour décourager les petits géants de détruire les civilisations du petit peuple. La mort de la reine Neri et la disparition du roi Hekaton ont laissé Maelstrom dans le désarroi, permettant aux géants maléfiques de se déchaîner.

Le Roi Hekaton a vu des signes indiquant que ses filles aînées étaient inaptes à réclamer le trône du *Crâne de Dragon*, il a donc fait de sa plus jeune fille, la bien-pensante Serissa, son héritier légitime. Elle a pris sa place sur le trône du *Crâne de Dragon*, mais avec l'Ordre brisé, elle n'a pas l'influence nécessaire au maintien des seigneurs géants maléfiques dans les rangs. Elle s'appuie sur deux géants des tempêtes pour obtenir des conseils : son oncle, Uthor (le frère cadet de Hekaton), et la sage et maternelle Iymrith.

Malheureusement, aucun des deux n'a beaucoup de respect pour les petits gens. À cet égard, Serissa est seule. Comme sa chère mère disparue, Serissa pense que les petits gens sont plus intelligents et plus puissants que la plupart des géants le pensent et, quand elle était enfant, elle a visité leurs côtes en compagnie de sa mère et a beaucoup d’affection pour eux.

Dans cette partie de leur mission, les personnages utilisent leur *conque de téléportation* (obtenue dans un chapitre précédent) pour se téléporter à Maelstrom. Une fois sur place, ils doivent trouver la princesse Serissa et gagner sa confiance. Elle veut croire que son père est vivant. Elle veut aussi croire que les personnages sont ingénieux et assez forts pour trouver et sauver le roi Hekaton, malgré ce que murmurent Uthor et Iymrith. Si les personnages convainquent Serissa qu'ils peuvent aider, elle leur montre un indice trouvé près du cadavre de sa mère : une pièce de bois qui mène les personnages dans un conflit avec la Société du Kraken (comme vu au chapitre 11, « Pris dans les tentacules »).

Les sœurs de Serissa, Mirran et Nym, se dressent sur le chemin des personnages. Elles font tout ce qui est en leur pouvoir pour retourner Serissa contre les aventuriers et prouver à leur cadette qu'on ne peut pas faire confiance aux petites gens et qu’ils doivent être éliminés. Les personnages

rencontrent également Iymrith à nouveau. Pour prouver leur valeur aux géants des tempêtes, les personnages doivent démasquer la dragonne qui se cache parmi eux. La dragonne s'enfuit quand sa véritable nature est révélée et les personnages ne rencontrent plus Iymrith jusqu'à ce qu'ils la confrontent dans son antre dans le désert (voir chapitre 12).

Les personnages qui ne s'intéressent pas à l'intrigue pourraient tenter de piller la forteresse ou d'éliminer les membres de la famille royale. Un tel acte tourne Serissa contre les personnages et joue directement en faveur d'Iymrith.

Les Géants des Tempêtes

Avant de lancer cette partie de l'aventure, passez en revue les informations sur les géants des tempêtes dans le *Manuel des Monstres*. Cela vous aidera à jouer les géants des tempêtes dans ce chapitre.

En outre, jetez un coup d'œil à la section « Le roi Hekaton et ses filles » et à la section « Iymrith » dans l'introduction pour savoir comment interpréter les sœurs, Uthor et Iymrith avec précision.

Maelstrom

Maelstrom se trouve au plus profond de la Mer Inviolée, à près de 915 mètres sous la surface. Pendant des siècles, il a été le bastion des rois des géants des tempêtes les plus puissants du monde. La forteresse sous- marine du roi Hekaton est creusée dans un récif. Quatre tours rocheuses couvertes de bernacles et de coraux se dressent vers le haut, et entre elles se trouve un grand gouffre qui descend au cœur de la forteresse. Un phénomène naturel entraîne parfois les courants océaniques à former un grand bain à remous suffisamment puissant pour attirer les navires. Ces vaisseaux sont déchirés au fur et à mesure qu'ils sont attirés vers le fond, et l'épave s'échoue au fond du gouffre, où d'énormes crabes les pillent pour leurs maîtres des tempêtes.

Atteindre Maelstrom

Le moyen le plus simple et le plus sûr d'atteindre Maelstrom (comme indiqué sur les cartes 10.1 et 10.2) est avec de la téléportation par magie, et les personnages devraient pouvoir se téléporter au moment de visiter la forteresse des géants des tempêtes. Les personnages qui se téléportent vers Maelstrom à l'aide de la conque apparaissent au sommet du glyphe magique de la zone 2.

Les personnages peuvent également atteindre Maelstrom par bateau. Maelstrom est situé au fond de la mer, entre Ruathym, Baleinos et l'Archipel de Korinn. Tout navire qui navigue au-dessus de Maelstrom fait face à un tourbillon géant qui l'entraîne inexorablement dans les profondeurs. La coque du navire est déchirée, son épave est aspirée au fond d'un gouffre au cœur de la forteresse (zone 1). Les créatures à bord du navire doivent effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 20, infligeant 55 (10d10) points de dégâts contondants en cas d'échec de la sauvegarde, ou la moitié des dommages en cas de succès. Il n'y a pas d'air dans le gouffre, alors les personnages qui survivent au naufrage doivent retenir leur souffle, utiliser une poche d'air ou utiliser la magie pour respirer. Les personnages qui sont entraînés dans les profondeurs doivent également faire face à la pression de l'eau.

Pression de l'Eau

Les créatures et les véhicules situés dans les profondeurs du Maelstrom subissent 7 (2d6) points de dégâts contondants par minute dus à la pression de l'eau, à moins qu'ils ne soient adaptés ou construits pour résister à cet environnement. Les géants des tempêtes, les baleines, les requins, les crustacés et les invertébrés aquatiques sont immunisés contre la pression de l'eau à cette profondeur, de même que les véhicules dont le seuil de dégâts est égal ou supérieur à 10. D'autres créatures pourraient être immunisées contre les effets de la pression de l'eau, à votre discrétion.

Un sort qui permet de respirer sous l'eau n'offre aucune protection contre l'effet écrasant de la pression de l'eau, sauf indication contraire dans la description du sort. Même un submersible de Kwalish n'est pas conçu pour résister à la pression de l'eau à cette profondeur. Les créatures à l'intérieur d'un *submersible de Kwalish* sont protégées de l'effet de compression de la pression tant que l'appareil a au moins 1 point de vie.

Maelstrom : Caractéristiques Générales
Bien que Maelstrom, le fief des géants des tempêtes, se trouve au fond de la Mer Inviolée, il n’est pas entièrement rempli d’eau. Les caractéristiques générales de la forteresse sous-marine sont résumées ici.

- **Zones remplies d'air et immergées** : De nombreuses chambres et couloirs sont remplis d'air qui se régénère continuellement et par magie. Sur la carte, les zones remplies d’air sont coloriées en violet. Certaines zones remplies d’air contiennent des bassins d’eau ; un bassin remplit une dépression dans le sol et est colorié en bleu sur la carte. Les zones submergées sont teintées en bleu d'un mur à l'autre. Les personnages qui ne peuvent pas respirer sous l'eau doivent retenir leur souffle dans une zone immergée. Lorsqu'ils sont submergés, ils sont également sensibles aux effets de la pression de l'eau (voir la section « Pression de l'eau »). Les règles de combat sous-marin figurent dans la section « Combat sous-marin » du chapitre 9 du Manuel des Joueurs.
- **Coffres d’anémones** : Les géants des tempêtes cultivent des anémones de 3 mètres de haut, capables de survivre hors de l'eau et comportant des cavités creuses. Les géants utilisent les anémones comme coffres à trésor et pour l'élimination des déchets. La matière organique comestible placée dans un coffre d'anémone est digérée lentement sur une période de plusieurs jours ; les matières non comestibles ou inorganiques ne le sont pas. Lorsqu'un géant des tempêtes touche l'une de ces anémones, elle s'ouvre au sommet. Toute autre créature qui entre en contact avec une anémone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10. En cas d'échec, la créature subit 11 (2d10) points de dégâts de poison provenant des tentacules venimeux de l'anémone. Un personnage peut inciter une anémone à s’ouvrir en la touchant et en réussissant un test d’Intelligence DD 15 (Nature). Si le test échoue, l'anémone ne s'ouvre pas et le personnage doit effectuer le jet de sauvegarde. Un coffre reste ouvert pendant 1 minute, puis se ferme. Un coffre d'anémone a une CA de 5 et 20 points de vie.
- **Plafonds** : Les plafonds dans toute la forteresse atteignent 15 mètres de hauteur dans les zones remplies d’air et 9 mètres de hauteur dans les zones submergées, sauf indication contraire. Le gouffre au milieu de la forteresse est ouvert sur la mer au-dessus.
- **Escalade** : La forteresse a des murs lisses et rugueux qui offrent peu de prises. Par conséquent, pour les escalader sans équipement, il faut réussir un test de Force DD 20 (athlétisme).
- **Fenêtres en cristal** : Certaines chambres ont des fenêtres ovales en cristal transparent épais. Ces fenêtres ont été conçues pour résister à d’énormes pressions et forces, et ne se brisent pas facilement. Chaque fenêtre a une CA de 15, 60 points de vie, un seuil de dégâts de 20, et une immunité aux dommages psychiques et empoisonnés. Si une fenêtre est brisée, de l'eau de mer se déverse dans la forteresse, inondant rapidement les chambres remplies d'air et les niveaux inférieurs. Cela n'a aucun effet sur les géants des tempêtes, qui peuvent respirer de l'eau aussi facilement qu'ils respirent de l'air, mais les créatures qui ne peuvent pas respirer de l'eau ne survivront probablement pas longtemps sans l'aide de sorts de respiration aquatique ou de magie similaire.
- **Portes et portes secrètes** : A Maelstrom, les portes qui sont dimensionnées pour les géants mesurent 9 mètres de haut et sont constituées de pierres recouvertes de bernacles avec des charnières en fer rouillé. Leurs poignées sont 4 mètres au-dessus du sol. Les portes secrètes ont une taille similaire mais manquent de charnières et de poignées visibles. Un géant de taille très grande n’a aucun mal à ouvrir les deux types de portes. Une créature plus petite peut tenter d'ouvrir une porte si cette créature ou une autre créature qui l’aide peut atteindre la poignée de la porte et l’actionner. Pendant que la poignée est actionnée, une créature doit utiliser une action pour pousser ou tirer sur la lourde porte, en l'ouvrant avec un test de Force DD 15 (athlétisme) réussi. Sur un échec, la porte ne s'ouvre pas. Les portes ne sont pas étanches à l’air et ne peuvent pas retenir l’eau. Les personnages qui ont un score de perception passive (sagesse) de 15 ou plus repèrent une porte secrète lorsqu’ils arrivent à proximité de son emplacement. Un personnage peut également la trouver en recherchant des portes secrètes et en réussissant un test de Sagesse DD 15 (perception).
- **Palourdes géantes** : Des palourdes géantes se trouvent dans plusieurs des chambres de la forteresse. Avec une action, un personnage peut ouvrir une palourde avec un test réussi de Force DD 16 (athlétisme). L'utilisation d'un pied de biche, d'une épée ou d'un outil similaire confère un avantage sur le test. Quand une palourde géante est ouverte, jetez un dé sur la table des palourdes géantes pour en déterminer le contenu.

Palourdes Géantes

D100	Trésor
01 – 25	Rien
26 – 75	Une perle rose de la taille d'un pamplemousse d'une valeur de 500 po
76 – 90	Une perle noire de la taille d'un pamplemousse d'une valeur de 5 000 po
91 – 98	Une perle de pouvoir violette de la taille d'un pamplemousse
99 - 00	Une perle transparente de la taille d'un pamplemousse qui est une boule de cristal

- **Eclairage** : Tous les espaces intérieurs sont faiblement éclairés. Les chambres remplies d'air ont des appliques murales sur lesquelles sont jetés des sorts de flamme éternelle ou des fenêtres ovales en cristal transparent qui permettent à la lumière du récif de corail bioluminescent d'entrer. Des poissons bioluminescents éclairent faiblement les zones submergées.
- **Meubles et objets surdimensionnés** : La plupart des meubles et autres objets de Maelstrom sont conçus pour les géants des tempêtes. Les exceptions sont notées dans le texte. Les tables, les chaises et les autres luminaires de la salle sont généralement trois fois plus hauts, plus longs et plus larges que leurs équivalents à taille humaine et environ vingt-sept fois plus lourds. Les petites et moyennes créatures peuvent se faufiler sous des meubles géants ou grimper dessus, considérant les espaces qu'ils occupent comme un terrain difficile.
- **Herses** : Il y a des herses de fer couvercles de bernacles tout au long de la forteresse. Une herse peut être levée ou abaissée avec un test de Force DD 26 (athlétisme) réussi. Une petite créature peut glisser facilement entre les barres, tandis qu'une créature moyenne peut se faufiler entre les barres des herses avec un test de Dextérité (acrobaties) réussi DD 10.
- Escaliers : Les escaliers dans la forteresse sont dimensionnés pour les géants des tempêtes. Chaque marche mesure 1.2 mètres de hauteur sur 1.2 mètres de profondeur. Les grandes et les petites créatures considèrent les escaliers comme un terrain difficile.

Occupants de Maelstrom

Zone	Créature(s)	Notes
5	2 **crabes gigantesques**	Les crabes quittent les lieux pour enquêter sur les perturbations dans la zone 1, à moins que la herse de leur caverne ne soit fermée
6	1 **épaulard**	L'épaulard attend Nym ici.
7	1 **enlaceur**	L'enlaceur ne quitte cette zone sous aucun prétexte
8	1 **épaulard**	L'épaulard attend Mirran ici.
10	1 **géant des tempêtes**	Le géant enquête sur toute forte perturbation dans la zone 8 et obéit aux ordres de Mirran ou d'Uthor.
11	1 **épaulard**	L'épaulard attend Serissa ici.
12	2 **géants des tempêtes**	Les géants enquêtent sur toute forte perturbation dans la zone 11 et obéissent aux ordres de Serissa ou d'Uthor
14	Mirram, Nym, 1 **crabe gigantesque** (orgue), 2 **géants des tempêtes**, 1 **géant des nuages**, 1 **géant du feu**, 1 **géant du givre**, 1 **géant des pierres**	Les géants des tempêtes protègent Nym et Mirran, qui se retirent respectivement dans les zones 6 et 30, si elles sont sérieusement menacées. Le crabe et les autres géants restent ici.
15	Serissa, Uthor, Iymrith, 2 **géants des collines**	Uthor protège Serissa, qui se retire dans la zone 11 si elle est sérieusement menacée. Iymrith s'échappe à travers le bassin si sa vraie nature est révélée. Les géants des collines montent la garde devant les portes tout le temps.
19	10 **requins-chasseurs**	Les requins restent ici jusqu'à ce qu'ils soient relâchés, après quoi ils se rendent dans la fosse (zone 1) pour chasser leurs proies.
21, 29	2 **géants des tempêtes**	Les géants restent ici à moins que Uthor ne leur ordonne d'aller ailleurs.
31	5 **méphites de vapeur**	Les méphites restent près du bain.
33	1 **géant des tempêtes**	Le géant reste ici sauf si Uthor lui ordonne d'aller ailleurs.
34	2 **géants des tempêtes**, 9 **crabes gigantesques**	Les géants et les crabes restent ici jusqu'à ce qu'ils soient dérangés.

Les Habitants

La table des occupants de Maelstrom résume les emplacements des habitants lorsque les personnages s'approchent et indique la réaction de ces créatures lorsque des intrus sont détectés. Des bruits forts dans une zone de la forteresse peuvent être entendus dans les zones adjacentes, même s'il y a de l'eau ou une porte entre les sites.

La princesse Serissa est l'autorité suprême de Maelstrom en l'absence de son père. Elle confie à son oncle, Uthor, le commandement de la garnison. Si le fief est attaqué, le devoir premier d'Uthor est de protéger les princesses, Serissa en premier lieu. Tous les autres géants des tempêtes - y compris les princesses - obéissent aux ordres d'Uthor en matière militaire.

Quand Iymrith se rend compte que des petites personnes ont envahi la forteresse, elle fait tout ce qui est en son pouvoir pour fomenter une guerre. Elle essaie de convaincre Serissa que les aventuriers sont des assassins envoyés pour la tuer (« engagés par la vile Alliance des Seigneurs, pas moins », suppose Iymrith), et que chaque mot qui sort de leur bouche est un mensonge. En dernier recours, Iymrith incitera Mirran et Nym à attaquer les aventuriers, puisqu'elle sait qu'Uthor et ses gardes vont rapidement s'en prendre à ceux qui font du mal à ses nièces. Iymrith n'attaquera pas les aventuriers elle-même. Si sa vraie nature est révélée, elle tente de saisir le sceptre de Korolnor (voir annexe B) des mains de Serissa avant de fuir la forteresse et de retourner dans son antre à Anauroch (voir chapitre 12, « Fléau du désert »).

1. Vortex et Gouffre

Un puissant vortex tourbillonne au-dessus d'un gouffre de 30 mètres de profondeur sur 55 mètres de largeur au fond de l'océan (À la surface de l'eau, le vortex se présente sous la forme d'un tourbillon d'un kilomètre et demi de largeur, suffisamment puissant pour entraîner les navires vers leur perte). Le gouffre à une bonde au fond. Si vous fermez la bonde, le vortex se dissipera, mais la bonde a un diamètre de 15 mètres. Une grille de fer recouverte de bernacles recouvre la bonde et les trous entre ses barreaux font 3 mètres de large. Le gouffre a trois niveaux.

Niveau 1

Le fond du gouffre est parsemé de débris - les restes de navires naufragés démantelés par les crabes gigantesques (voir Annexe C) de la zone 5. Les murs sont recouverts de coraux et d'autres formes de vie océanique. Cinq passages inondés mènent aux zones 2, 5, 6, 8 et 11.

Niveau 2

Ce niveau est à 15 mètres au-dessus du fond du gouffre. Un rebord rocheux et irrégulier émerge sur le mur extérieur du trou et contient du corail, des plantes et la carcasse d'un navire en ruine. Cinq tunnels inondés mènent aux zones 15, 19, 20, 21 et 29.

Niveau

C'est le sommet du gouffre. À partir de là, un observateur au fond de l'océan peut à peine distinguer un rebord circulaire à 15 mètres au-dessous, alors que le fond du gouffre est caché dans la pénombre à une trentaine de mètres en dessous. De plus en plus de navires naufragés gisent autour de l'embouchure du gouffre et se dressent au-dessus des quatre tours sous-marines recouvertes de corail qui servent de foyer à la famille royale. Les épaves ont été nettoyées et quiconque s'attarde dans la zone voit des requins, des baleines, des crabes et d'autres créatures se déplacer. Ces créatures aquatiques s'occupent de leurs affaires et prêtent peu d'attention aux habitants de la surface.

Le corail à l'extérieur des tours royales peut être récolté et vendu. Quelqu'un qui peut supporter la pression à cette profondeur (voir la section « pression de l'eau » plus haut dans ce chapitre) peut récolter 1d4 kilos de corail en une heure. Chaque kilo vaut 25 po. Les géants des tempêtes dans la zone 34 tentent de faire fuir quiconque pille le corail.

2. Chambre du Portail

Toute personne qui se téléporte à Maelstrom apparaît au sommet d'un glyphe rougeoyant gravé dans le sol d'une alcôve située dans le coin nord-est de cette chambre démesurée. Cela est le cas même si la destination était ailleurs dans la forteresse.

Les murs humides sont recouverts de lichen, d'escargots, d'étoiles de mer et de bernacles bioluminescents. Des crabes minuscules et inoffensifs rampent sur le sol, évitant le sceau.

La première fois que les personnages arrivent dans cette salle, ils entendent de la musique : une voix féminine puissante accompagnée des sons profonds et obsédants d'un orgue à tuyaux joué avec brio. La musique provient d'un escalier en colimaçon qui mène à la zone 14. Les deux géants des tempêtes qui sont normalement de garde au pied de cet escalier se trouvent actuellement dans la zone 14, surveillant d'autres visiteurs.



Maelstrom Level 1
Anemone chest
Bed
Brazier
Crystal window
Door
Double door
Giant clam
Sconce
Secret door
Shell table
Statue
Throne
Up to 23 and 31
Up to 14
Up to 20 and 30
Up to 17 and 32
1 square = 10 feet
Maelstrom Level 2
Up to 33
Up to 31, down to 6
Down to 2
Open to 1
Up to 30, down to 8
Up to 32, down to 11

Bassin et Passage en Contrebas

À côté de l'escalier se trouve un bassin circulaire de 12 mètres de profondeur avec un passage de 9 mètres de hauteur au fond. Le passage inondé mène à la zone 1. Une herse recouverte de bernacles a été abaissée pour bloquer le passage.

Couloir Nord et Est

Un couloir à l'est se termine devant une statue de pierre grandeur nature représentant une femme géante des tempêtes tenant une harpe et vêtue d'une robe de corail violet. Les portes du mur sud du couloir mènent à la zone 3. Chaque porte est faite de chêne serti de fer, mesure 4.5 mètres de haut sur 2 mètres de large et a une CA de 15, 50 points de vie et une immunité contre les poisons et les dommages psychiques.
Aucune des portes n'a de serrure.

Une salle similaire se trouve dans le prolongement nord. La statue au bout du hall nord représente un géant des tempêtes mâle soufflant dans une conque en coquillage, rose et bleue. Des portes géantes de chaque côté de la statue mènent à davantage de quartiers pour les invités (zone 4).

Geyser de Vapeur

Un couloir étroit au sud mène à une chambre circulaire avec un petit bassin à vapeur en son centre. Toutes les heures, un geyser de vapeur jaillit d'un évent situé au fond du bassin peu profond, émettant un puissant sifflement lorsqu'il se déclenche. Toute créature dans la petite pièce circulaire lorsque le geyser est en éruption est engloutie dans la vapeur et l'eau bouillante et doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, subissant 22 points de dégâts de feu (4d10) en cas d'échec du jet de sauvegarde, ou la moitié des dégâts subis si succès.

3. Quartiers pour les Petits Invités

Les aventuriers qui gagnent la confiance des géants sont logés ici pendant leur séjour. Chacune de ces chambres contient un mobilier conçu pour les créatures moyennes et petites : cinq lits confortables, un tapis circulaire, un baril d'eau potable, une commode vide et une armoire vide.

4. Quartiers pour les Invités Géants

Les invités de taille géante ont leurs quartiers ici. La pièce à l'est contient un lit simple et la pièce à l'ouest contient trois lits. Une porte dans le mur ouest s'ouvre sur une salle de stockage contenant des caisses et des barils contenant de la nourriture et du vin. Personne n'utilise ces quartiers à l'heure actuelle.

5. Caverne à Crabes

Une herse surélevée et recouverte de bernacles est suspendue au-dessus de l'entrée de cette grotte submergée. La grotte abrite deux crabes gigantesques (voir annexe C). Ils ont recouvert leurs coquilles d'épaves de navires et attaquent tout ce qui entre dans leur caverne à moins que cela ne ressemble à un géant des tempêtes. A une distance de 9 mètres ou plus, les crabes sont facilement confondus avec des tas de débris. Tout personnage qui réussit un test d'Intelligence DD 15 (nature) reconnaît les créatures pour ce qu'elles sont.

Trésor

Quelques trésors sont éparpillés sur le sol de la grotte au milieu d'épées rouillées couvertes de bernacles et autres détritus. Une recherche approfondie permet de trouver 67 po, un gobelet d'électrum brillant (d'une valeur de 75 po) et 1d4 objets magiques. Jetez le dé sur la table des objets magiques G du chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon pour le premier élément et sur la table F pour tous les autres objets.

6. Baleine de Nym

Un bassin de 50 pieds de profondeur occupe près de la moitié de cette chambre remplie d'air. Un énorme épaulard (144 points de vie) nage en cercle dans le bassin, attaquant toute créature autre que Nym qui y pénètre. La baleine est la monture de Nym.

Un passage submergé bloqué par une herse abaissée relie le bassin de la baleine au gouffre (zone 1). Des caisses de poissons morts reposent contre les murs et un escalier en colimaçon monte sur une distance de 37 mètres jusqu'à la zone 31. À mi-chemin de cet escalier en colimaçon se trouve une porte secrète donnant sur la zone 23.

Les escaliers taillés dans le mur sud descendent vers la zone 7.

Développement

Si Nym se retire dans cette chambre, elle lève la herse et elle et la baleine quittent la forteresse.

7. Jardin de Corail

Le sol de cette grotte remplie d'air est sous 1.5 mètres d'eau. Les escaliers dans les murs nord et sud montent vers les zones 6 et 8. Nym a transformé cette grotte en son jardin de corail privé. Les excroissances de corail sur les murs et les formations rocheuses sont toutes colorées et immenses. L'une des formations rocheuses couvertes de coraux est en fait un **enlaceur**, que Nym utilise comme gardien. L'enlaceur attaque toute autre créature que Nym qui traverse la pièce.

Un personnage peut récolter 1d4 kilos de corail en une heure. Le corail ici vaut 500 po par kilo. Le jardin contient 50 000 po de corail.

8. Baleine de Mirran

Un énorme **épaulard** (156 points de vie) nage dans un bassin de 15 mètres de profondeur. La baleine attaque toute créature autre que Mirran qui entre dans l'eau.

Un passage inondé, bloqué par une herse abaissée, relie le bassin de la baleine au gouffre (zone 1). Des escaliers taillés dans les murs nord-ouest et sud-est mènent aux zones 7 et 10. Une herse ouverte est suspendue au-dessus de l'escalier sud-est. Un troisième escalier mène à la zone 9 et un large escalier en colimaçon monte sur une distance de 37 mètres pour atteindre la zone 30. Une caisse de poissons morts se trouve près de l'escalier en colimaçon. A mi-chemin, il y a une porte secrète qui s'ouvre sur la zone 20.

Trésor

Un coffre d'anémone près de l'escalier en colimaçon contient un sac en vessie de requin avec 400 pp.

Développement

Les géants des tempêtes qui dorment dans la zone 10 se réveillent et réagissent à toute perturbation forte ici.

9. Chambre d'Entraînement

Mirran utilise cette salle remplie d'air pour s'entraîner au combat. Un mannequin de taille géante fabriqué à partir du mât, des voiles et du gréement d'un navire naufragé se dresse au milieu de la pièce. Une alcôve dans le coin nord-ouest contient un casier en pierre qui contient trois bâtons sculptés dans du bois.

10. Gardes Endormis

Un escalier surmonté d'une herse élevée monte dans une paire de chambres immergées remplies de varech. Deux **géants des tempêtes** dorment ici, l'un dans la chambre la plus au sud et l'autre dans la chambre la plus au nord. Leurs membres sont enveloppés dans du varech pour les empêcher de dériver. Les géants sont sensibles aux courant de l'eau, de sorte que toute créature qui nage à travers une caverne de géant doit réussir un test de contrôle de Dextérité (furtivité) DD 19 afin d'éviter de réveiller les géants.

Trésor

Cette zone contient six bénitiers et deux coffres d'anémones. Le contenu des anémones est déterminé par la table des palourdes géantes (voir l'encadré « Maelstrom : caractéristiques générales »). Chaque coffre d'anémone contient 1d4 - 1 objets magiques et 1d4 sacs en vessie de requin. Chaque sac contient 1d4 × 100 pp. Jetez le dé dans la table des objets magiques B au Chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon* pour tous les objets magiques.

11. Épaulard de Serissa

Le familier **épaulard** de Serissa (128 points de vie) nage et joue dans une grande piscine d'une profondeur de 15 mètres. Quand l'épaulard voit une autre créature, il bondit hors de l'eau et chante pour obtenir son dîner. Si un personnage lui jette un poisson mort ou quelque chose d'autre qu'il peut manger, l'épaulard se souvient du cadeau et n'attaquera pas cet individu à moins que le personnage ne l'attaque en premier. La piscine est reliée au gouffre (zone 1) par un passage inondé avec une herse abaissée.

Un coffre d'anémone se trouve dans le coin sud-est. Il contient un sac noir fabriqué à partir d'une vessie de merrow. Le sac est plein de poissons morts. À proximité, une herse élevée se trouve au-dessus d'un escalier qui descend dans la zone 12. Un escalier en colimaçon monte sur 36 mètres jusqu'à la zone 32. À mi- chemin, une porte secrète s'ouvre sur la zone 17. Une porte située dans le mur nord s'ouvre sur la zone 13.

Développement

Les géants des tempêtes qui dorment dans la zone 12 se réveillent et réagissent à toute perturbation forte ici. Si Serissa bat en retraite ici, elle soulève la herse et elle et l'épaulard quittent la forteresse.

12. Gardes Endormis

Un escalier surmonté d'une herse élevée descend dans une paire de chambres submergées remplies de varech. Deux **géants des tempêtes** dorment ici, l'un dans la chambre la plus au sud et l'autre dans la chambre la plus au nord. Leurs membres sont enveloppés dans du varech pour les empêcher de dériver. Les géants sont sensibles aux courants d'eau, de sorte que toute créature qui nage dans la caverne d'un géant doit réussir un test de Dextérité (discrétion) DD 19 afin d'éviter de réveiller le géant.

Trésor

La zone contient six palourdes géantes et deux coffres d'anémones. Le contenu de chaque palourde est déterminé par la table des palourdes géantes (voir l'encadré « Maelstrom : Caractéristiques Générales »). Chaque coffre d'anémone contient 1d4 - 1 objets magiques et 1d4 sacs en vessie de requin. Chaque sac contient 1d4 x 100 pp. Jetez le dé sur la table B des objets magiques au chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon pour tous les objets magiques.

13. Bureau

Serissa venait souvent étudier ici dans la solitude, mais ses fonctions actuelles ne lui permettent pas de poursuivre ses études. Une étagère affreuse faite d'épaves de navires se dresse contre un mur, remplie de livres que Serissa a récupérés des navires naufragés. Les livres ont été écrits par des « petits gens » et sont à la taille appropriée. Les couvertures et les pages des livres sont froissées et tachées par l'eau de mer. L'écriture est souvent maculée et illisible, mais Serissa a recueilli de nombreuses informations sur les humains, les halfelins et les autres petits gens en parcourant les tomes. Comme les livres sont petits par rapport aux normes de Serissa, elle utilise une longue-vue pour les lire. La longue-vue repose au sommet d'une bibliothèque de 6 mètres de haut.

Parmi les autres meubles, on trouve deux coffres à anémones et une table à plateau concave qui est une énorme coquille de moule.

Trésor

L'un des coffres à anémone contient des dizaines de bibelots sans valeur récupérés des navires naufragés. L'autre contient un drapeau portant le blason d'Eauprofonde (d'une valeur de 25 po) et une tapisserie enroulée brodée de l'image d'un chevalier humain fringant monté sur un cheval de guerre blanc armuré (d'une valeur de 750 po).

14. Grand Hall

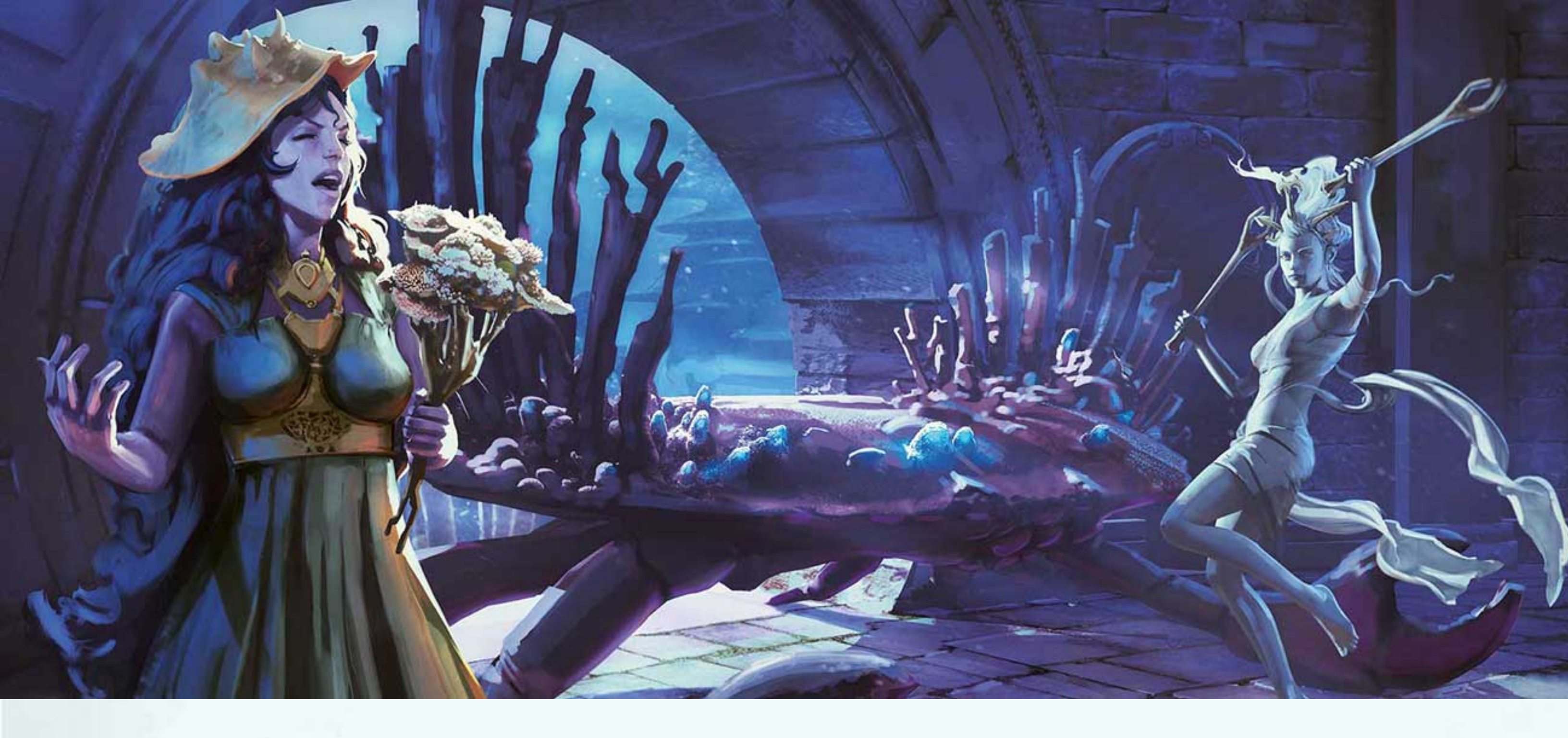
La musique remplit cette salle lorsque les personnages arrivent pour la première fois. La pièce est divisée en deux niveaux. Un rebord surélevé à 4.5 mètres de hauteur épouse les murs au nord et à l'est, et des rampes en pente douce y mènent. L'acoustique ici est excellente. Des piliers de roche taillée recouverts de bernacles s'élèvent pour rejoindre le plafond voûté, et une immense fenêtre en cristal permet à la lumière de projeter de beaux motifs sur les murs.

Sous la fenêtre de cristal se trouve un crabe gigantesque (voir annexe C) avec des nodules colorés et de beaux coraux en forme de flûtes qui ont poussé sur sa coquille. Cette créature est un instrument vivant.
Lorsque l'on tape sur un des nodules sur sa coquille, le mouvement chatouille le crabe et lui fait expirer une bouffée d'air à travers l'un des tuyaux de corail, produisant un son profond similaire à celui d'un orgue à tuyaux. Toute créature ayant une expertise dans la compétence représentation peut, après quelques heures de pratique, apprendre à jouer de l'orgue à crabes.

Les deux filles aînées du roi Hekaton, Mirran et Nym, sont en train de faire une représentation près du rebord. Mirran chante, tandis que Nym fournit un accompagnement instrumental en frappant la coquille du crabe avec une paire de maillets en os de baleine. Mirran et Nym ont les statistiques d'un géant des tempêtes, avec les modifications suivantes :

- Mirran et Nym sont d'alignement neutre mauvais.
- Elles ne sont ni armées, ni armurées (CA 12).
- Elles possèdent les compétences supplémentaires suivantes : Tromperie +9, Représentation +9.

Les sœurs divertissent plusieurs visiteurs de haut rang : un comte **géant des nuages** nommé Vaal (neutre mauvais), une duchesse des **géants du feu** nommée Tartha (loyal mauvaise), un **géant du givre** nommé Hellenhild (neutre mauvais) et un **géant des pierres** nommé Braxow (neutre). Ces nobles géants sont venus au Maelstrom en utilisant leurs propres *conques de téléportation*, pour découvrir ce que la princesse Serissa compte faire à propos de la dissolution de l'Ordre et pour déterminer l'étendue de son pouvoir et de son influence. Chacun d'eux attend une audience avec la régente. Les invités géants se rassemblent autour de tables en coquilles de moules et d'une fontaine de corail géante dans la partie inférieure de la salle. De la fontaine de corail



jaillit de l'eau fraîche (voir « Trésor »), que les géants boivent dans leur conque. Les visiteurs géants ont mieux à faire que de se battre ici. Ils n'ont aucun intérêt à entendre ce que les « petits gens » ont à dire. Deux géants des tempêtes portant des casques surveillent les visiteurs. Si Mirran et Nym sont attaquées, ces gardes royaux se précipitent à la défense des princesses et couvrent leur retraite dans la salle du trône (zone 15). Les géants en visite rejoignent la bataille au côté des géants de la tempête pour éviter de subir les foudres de la famille royale. Une salle de 6 mètres de large menant au sud se termine par un ensemble de portes gardées qui donnent sur la salle du trône.

Négocier avec Mirran et Nym

Les sœurs terminent leur performance lorsque les personnages apparaissent. Les gardes s'interposent rapidement entre les princesses et les nouveaux arrivants, mais Mirran ordonne aux gardes de se retirer afin qu'elle et Nym puissent apprendre « ce qui conduit ces chétives créatures à leur demander audience ».

Si les personnages font des demandes, Mirran est enragée par leur insolence, tandis que Nym leur concède un sourire froid et condescendant. Aucune des deux sœurs ne souhaite organiser une rencontre entre Serissa et un groupe hétéroclite de « petits gens ». Si les personnages sont diplomates, Mirran et Nym leur disent que leur jeune sœur inexpérimentée est « beaucoup trop submergée par des questions importantes » pour accorder aux personnages une audience en ce moment. Mirran demande aux deux gardes géants des tempêtes d'escorter les aventuriers vers les quartiers des invités (zone 3), où ils resteront jusqu'à ce qu'ils soient convoqués. Dès fois que les personnages se permettent de s'éloigner de la zone 3, les géants des tempêtes montent la garde dans la zone 2 pour s'assurer qu'ils ne vagabondent pas.

Dans l'intervalle, après une discussion privée, Mirran et Nym décident que les aventuriers doivent être éliminés. Nym va informer Serissa que des assassins ont violé les défenses de Maelstrom. Dans le même laps de temps, Mirran va voir les aventuriers dans la zone 3, leur dit que leur demande d'audience avec Serissa a été acceptée et les conduit dans la zone 2, où Vaal, Tartha, Hellenhild et Braxow attendent pour les attaquer (voir « Négocier avec les Seigneurs Géants »). Les gardes géants des tempêtes couvrent la fuite de Mirran vers la zone 15.

Mirran et Nym font tout ce qui est en leur pouvoir pour ne pas se retrouver dans la mêlée et n'hésitent pas à se faire mal l'une à l'autre pour se sauver. Ni l'une ni l'autre ne sait qu'Iymrith est un dragon bleu déguisé. Si la vraie nature d'Iymrith est exposée, chaque sœur reproche à l'autre de conspirer avec un dragon. Chacune feint l'innocence en accusant l'autre d'avoir conspiré avec Iymrith pour assassiner leur mère et disposer de leur père.

Si les choses tournent mal et que les sœurs n'ont nulle part où aller, Mirran se retire dans ses quartiers (zone 30), refusant d'abandonner le bastion qu'elle croit être le sien, tandis que Nym se retire dans la zone 6 et tente sagement de fuir Maelstrom en chevauchant son épaulard.

Négocier avec les Seigneurs Géants

Ordre ou non, le comte Vaal, la duchesse Tartha, le Jarl Hellenhild et le Thane Braxow savent qu'il ne vaut mieux pas défier les géants des tempêtes dans leur propre fief. Néanmoins, un personnage peut tenter de faire passer l'attitude d'un grand seigneur vis-à-vis du groupe d'hostile à indifférent en réussissant un test de Charisme DD 20 (persuasion). Un personnage peut utiliser une action pour tenter d'influencer un seigneur géant. Un test échoué ne peut pas être réessayé contre le même seigneur géant avant 24 heures. Le personnage gagne un avantage sur le test s'il remplit les conditions suivantes.

- **Vaal** : Le comte géant des nuages est facilement influencé par des pots-de-vin. Si le personnage qui fait le test propose de lui donner un objet magique rare, un livre de sorts ou un trésor non magique d'une valeur totale de 10 000 po ou plus, accordez un avantage sur le test. (Vaal s'attend à un paiement rapide, où il redevient hostile).
- **Tartha** : La duchesse des géants du feu déteste les dragons avant tout. Si le personnage qui fait le test prétend qu'un dragon s'est infiltré et a compromis la cour des géants des tempêtes, accordez un avantage sur le test.
- **Hellenhild** : Le jarl géant du givre, respecte les prouesses au combat. Si le personnage qui fait le test blesse Hellenhild au corps à corps, accordez un avantage sur le test.
- **Braxow** : Le géant des pierres craint les dieux géants. Si le personnage effectuant le test de compétence prétend avoir parlé avec l'oracle divin à l'Œil du Père de Tous, accordez-lui un avantage.

Trésor

Dans la fontaine de corail se trouve une carafe intarissable. Quiconque inspecte la fontaine peut, après un test réussi de Sagesse DD 20 (perception), voir la carafe ancrée derrière des branches de corail, qui doivent être écrasées pour la libérer. La sculpture mesure 20 pieds de haut et a une CA de 11, 50 points de vie et une immunité aux dommages psychiques et au poison. Le corail lui-même n'est pas précieux. Plusieurs des géants portent également un trésor :

- **Mirran** : L'ainée géante des tempêtes porte une coiffe en coquille de coquillage incrustée d'or (d'une valeur de 750 po).
- **Nym** : La plus jeune géante des tempêtes porte une couronne de corail doré avec un motif semblable à une ancre (d'une valeur de 750 po).
- **Vaal** : Le géant des nuages porte une boucle d'oreille en platine sertie de diamants (d'une valeur de 7 500 po) et un gilet brodé de platine (d'une valeur de 2 500 po). Une *conque de téléportation* (voir annexe B) et une potion de respiration aquatique sont attachées à sa ceinture.
- **Tartha** : La géante du feu porte un collier de dents de dragon dorées (d'une valeur de 750 po) et une *conque de téléportation* dans une boîte en fer attachée à sa ceinture.
- **Hellenhild** : La géante du givre porte une cape en écailles de dragon blanc (d'une valeur de 2 500 po et pèse 113 kilos) et porte une *conque de téléportation* à sa ceinture.
- **Braxow** : Le géant des pierres a quinze pierres précieuses de 100 po incrustées dans sa chair. Il porte une *conque de téléportation* dans un sac.

Développement

Si les personnages tuent l'une ou l'autre de ses sœurs, Serissa est convaincue qu'il s'agit d'assassins qui ont été envoyés pour achever la famille royale. Elle ordonne à Uthor de rassembler toutes les défenses de Maelstrom et de tuer les aventuriers. Serissa se rend également compte que sa foi dans le petit peuple a été mal placée. En effet, le meurtre de Mirran ou de Nym donne à Iymrith une victoire majeure, dans la mesure où l'acte crée un fossé entre les géants et les petites gens.

Pour gagner la confiance de Serissa, les personnages peuvent tenter de la convaincre que Mirran et Nym sont complices de l'assassinat de leur mère et de l'enlèvement de leur père. Sans preuve ni confession de l'une ou des deux sœurs maléfiques, un personnage doit faire un test de Charisme DD 15 (persuasion) pour convaincre Serissa que l'une de ses sœurs ou les deux devraient être placées en résidence surveillée dans l'attente d'une enquête approfondie. Attribuez un avantage au test si les personnages révèlent qu'ils ont appris l'existence de la trahison de Mirran et Nym par l'œil d'Annam - une source de confiance à la fois pour Serissa et Uthor. Si le test réussit, Serissa considère l'arrestation de ses sœurs comme une précaution raisonnable. Sur l'ordre de Serissa, Uthor confine Mirran et Nym dans leurs tours (zones 30 et 31, respectivement), avec une garde de géants des tempêtes placée en haut de chaque escalier pour s'assurer que les sœurs ne partent pas. Chaque sœur perverse proclame son innocence en clamant la trahison de l'autre. Si le test de Charisme (persuasion) du personnage échoue, Serissa ne prend aucune mesure contre ses sœurs. Le test peut être

répété, mais uniquement si de nouvelles informations pertinentes sont portées à l'attention de Serissa.

15. Salle du Trône

Si les personnages arrivent du nord, ils font face aux gardes devant les portes menant à la salle du trône.

Tug et Cog

La garde à l'extérieur de la salle du trône est composée de deux **géants des collines** portant des armures d'écaille (CA 15) et des casques mal ajustés. Ils s'appellent Tug et Cog et ils sont extrêmement stupides. Si les personnages arrivent du nord sans escorte de géants, Tug et Cog lèvent leurs massues de manière menaçante. Tug dit : « Nous gardons la salle du trône ! » Cog enchaine avec « Où est votre escorte ? »

Les personnages peuvent se jouer des géants des collines en leur concoctant un mensonge crédible, tel que « Nous sommes des espions pour la princesse Serissa, venant délivrer des informations importantes sur son père ! » ou « La princesse Serissa vous a dit que nous allions venir, avez-vous oublié ? » Demandez au menteur de faire un test de Charisme (tromperie) en opposition à un test de sagesse (perspicacité) des géants. (Jetez le dé une seule fois pour les deux géants.) Si le personnage remporte le test, Tug et Cog échangent des regards vitreux, haussent les épaules, ouvrent les portes et permettent aux personnages d'entrer dans la salle du trône. Si les géants remportent le test, ils attaquent. Ils attaquent également les personnages qui tentent de les contourner sans une escorte adéquate.

Tug et Cog ne sont pas autorisés à entrer dans la salle du trône, ni ne quittent leur poste pour se joindre à des batailles dans d'autres régions, de peur de subir la colère de l'Imperator Uthor.

Salle du Trône du crâne de Dragon

La salle du trône de Maelstrom ressemble à un amphithéâtre. Les gradins en pierre donnent sur une chambre oblongue avec un bassin d'eau de mer de 15 mètres de profondeur près de son centre. Au milieu des gradins se trouve une arche avec deux portes. Un passage submergé qui mène du fond du bassin au gouffre (zone 1) est conçu pour servir de sortie de secours. À l'extrémité du passage se trouve une herse abaissée qui empêche l'accès au gouffre.

Face au bassin et aux portes se trouvent trois énormes trônes. Celui du milieu est sculpté dans un bloc d'obsidienne et a quatre crânes de dragon bleu fixés à sa base, il flotte à 30 centimètres du sol. Les personnages qui réussissent un test d'Intelligence DD 18 (arcane ou histoire) reconnaissent cet objet comme étant le *trône du crâne de dragon* (voir annexe B). Les deux plus petits trônes qui le bordent sont composés de coraux et de coquillages géants.

Serissa est assise sur le *trône du crâne de dragon*, ses deux conseillers à ses côtés, l'Imperator Uthor et Iymrith (voir annexe C). Serissa porte le *sceptre de Korolnor* (voir « Trésor ») en tant que pendentif attaché à un collier de varech. Serissa est un **géant des tempêtes** avec les changements suivants :

- Elle a 200 points de vie et porte une armure de peau (CA 14).
- Elle manie un maillet en bois fabriqué à partir du mât d'un navire de guerre, au lieu d'une épée à deux mains. Elle a un bonus de +14 au toucher avec l'arme, qui a une portée de 3 mètres et inflige 30 (6d6 + 9) points de dégâts contondants lors d'un coup.
- Elle qu'elle a le *sceptre de Korolnor* en sa possession, elle peut activer les pouvoirs du trône du crâne de dragon.

Uthor est un **géant des tempêtes**, avec les changements suivants :

- Il a 272 points de vie.
- Il brandit un *trident de domination des poissons* de taille gigantesque, au lieu d'une épée à deux mains. Uthor a un bonus de +14 au toucher avec l'arme, qui a une portée de 3 mètres et inflige 19 (3d6 + 9) points de dégâts perforants sur un coup, ou 22 (3d8 + 9) points de dégâts perforants si elle est utilisée à deux mains.

Négocier avec Serissa

Comme elle n'a vu aucune preuve du contraire, Serissa pense que son père vit encore. Quand elle était enfant, sa mère l'emmenait faire des excursions sur la Côte des Epées et les îles Moonshae, où ils rencontraient de petits gens généreux et gentils. Serissa pense que les géants et les petits gens peuvent apprendre à coexister pacifiquement, bien qu'Iymrith et Uthor voudraient bien lui faire croire le contraire.

Serissa pleure la mort de sa mère. Le corps de la Reine Neri a été retrouvé dans un groupe d'îles que les humains appellent les Roches Rouges. L'un des géants des tempêtes qui a trouvé la reine a également trouvé une pièce en bois avec une oie d'or peinte comme emblème l'a remise à Serissa, pensant qu'elle appartenait à sa mère. Serissa n'a parlé à personne de cette pièce. Elle ne sait pas ce que cela représente et espère trouver quelqu'un qui le sait.

Si les personnages obtiennent une audience avec Serissa, elle est patiente et écoute attentivement ce qu'ils ont à dire. Si les personnages expriment leur intérêt pour mettre fin aux troubles de la société des géants, elle leur tend la pièce de bois et leur demande de trouver d'où elle provient. Elle pense que les personnes qui ont assassiné sa mère ont peut-être aussi kidnappé son père, et la pièce en bois est son seul indice sur l'endroit où il se trouve. Si les personnages acceptent la quête de Serissa, elle les conduit vers la grotte de méditation (zone 18) et utilise son pouvoir de téléportation pour les ramener sur le continent (au lieu où ils souhaitent aller). Elle leur permet également de garder la pièce en bois. La signification de la pièce est révélée au chapitre 11, « Pris dans les tentacules ». Si les personnages acceptent de partir à la recherche d'Hekaton, Serissa leur suggère de prendre leur conque de téléportation avec eux afin qu'ils puissent revenir à Maelstrom en toute sécurité. Si les personnages n'ont plus leur conque pour une raison quelconque, Serissa leur en fournit une autre (prise à l'un de ses invités).

Si les personnages attaquent Serissa, elle utilise les pouvoirs du trône du crâne de dragon contre eux. S'ils font des allégations contre ses sœurs, Serissa réagit comme décrit dans la section « Développement » de la zone 14.

Négocier avec Uthor

Uthor se soucie profondément de Serissa et fait de son mieux pour ne pas la mettre en colère, l'effrayer ni la démoraliser. Il lui conseille de ne pas faire confiance aux petits gens, mais ne s'immisce pas dans ses négociations avec les personnages. S'ils font du mal à elle ou à un autre membre de la famille royale, Uthor se met en colère et l'attaque jusqu'à ce que Serissa lui ordonne de s'arrêter.

Négocier avec Iymryth

En peu de temps, Iymrith s'est établie en tant que mère de substitut des trois filles d'Hekaton. Iymrith essaie d'écraser toute alliance entre les géants des tempêtes et les petits gens en disant à Serissa qu'on ne peut pas faire confiance aux aventuriers, ajoutant rapidement : « Tout ce que nous savons, c'est que ce sont de petits gens qui ont assassiné votre mère et enlevé votre père ! ».

Iymrith se rend compte presque instantanément qu'elle a mal choisi ses mots, car comment pourrait- elle savoir qu'Hekaton a été enlevé ? Si les joueurs ne parviennent pas à comprendre les mots qui l'incriminent, demandez à Serissa et à tous les personnages présents d'effectuer un test de Sagesse DD 15 (perception).
Ceux qui réussissent le test se rendent compte que Iymrith en sait plus qu'elle ne le laisse savoir.

Si les personnages accusent Iymrith d'être un dragon déguisé, elle exprime son indignation devant cette accusation et tente de convaincre Serissa que cette affirmation est un stratagème pour semer la discorde devant le tribunal des géants des tempêtes. Sans tenir compte des paroles d'Iymrith, Serissa est encline à donner aux personnages le bénéfice du doute. Quand il devient clair pour Iymrith que le goût de Serissa pour les petites gens ne peut pas être annulé par de simples mots, le dragon commence à définir sa stratégie de sortie.

Le fait de lancer le sort de *dissipation de la magie* sur Iymrith ne révèle pas sa vraie forme, mais le contact avec un *champ d'antimagie* la fait revenir à sa forme de dragon. Il est peu probable que les personnages aient accès à une magie aussi puissante, mais si tout échoue, ils peuvent simplement l'attaquer. Iymrith ne revient pas à sa forme de dragon dans cette rencontre. Lors de son premier tour au combat, elle maudit les personnages en Draconique, déclare que tous les géants et tous les petits personnages sont condamnés, et arrache le *sceptre de Korolnor* du cou de Serissa. A son prochain tour, elle se téléporte. Si elle est incapable de lancer son sort de téléportation pour une raison quelconque, elle s'enfuit à travers le bassin circulaire dans le sol et nage hors de la forteresse vers la surface. (Tant qu'elle reste en forme de géant des tempêtes, Iymrith peut respirer sous l'eau.) Si Serissa est assise sur le *trône du crâne de dragon* lorsque le sceptre lui est volé, elle est paralysée (voir la description du trône à l'annexe B). Si les personnages ne font rien pour forcer la main d'Iymrith, elle leur permet de partir et de poursuivre la quête de Serissa, convaincus qu'ils ne retrouveront jamais le roi Hekaton. Dans le même temps, la confiance de Serissa dans les capacités des personnages sème le doute sur l'esprit d'Iymrith (voir « Développement »).

Trésor

Serissa porte le *sceptre de Korolnor*, ce qui lui permet de s'asseoir sur le trône du crâne de dragon et d'exploiter ses pouvoirs magiques. Le seul autre trésor retrouvé ici est le *trident de domination des poissons* d'Uthor, qui grossit ou diminue pour correspondre à la taille de celui qui s'y harmonise.

Développement

Si les personnages forgent une alliance avec Serissa ou exposent Iymrith en tant que séductrice malfaisante, le dragon bleu retourne dans son antre dans le désert d'Anauroch et ne sera plus croisée avant le chapitre 12, « Fléau du désert ».

Il est possible que les personnages entrent en possession d'un parchemin de sort de résurrection à un moment de l'aventure, auquel cas ils pourraient proposer de jeter le sort à la reine Neri et de la ramener d'entre les morts. S'ils font une telle offre, Serissa les conduit vers le tombeau de sa mère enfoui (zone 22) ou leur fait apporter le corps de la reine. Si Neri revient à la vie, elle remplacera Iymrith en tant que conseillère de Serissa, qui récompensera les personnages en leur donnant des objets magiques dans le coffre de marin du trésor royal (zone 16). La reine Neri, comme Serissa, a un penchant pour les petites gens, et elle est tout aussi désireuse de savoir ce qui est arrivé à Hekaton.

16. Trésor Royal

Trente-quatre ancres rouillées pendent des chaînes de fer fixées au plafond à 15 mètres de hauteur dans cette pièce, une tous les 3 mètres. Les géants des tempêtes ont récupéré les ancres des épaves des navires et les ont transportées ici. Chaque ancre pèse environ 1 360 kilos et est suspendue à une hauteur de 12 mètres du sol. Deux de ces ancres suspendues font partie d'un piège (voir « Piège »).

La pièce contient trois caisses, deux barils, un énorme coffre de marin et deux coffres d'anémones.

Piège

Juste à l'intérieur de la pièce, construite à même le sol, se trouve une plaque de pression que les géants des tempêtes évitent en l'enjambant. La plaque de pression remplit deux carrés de 3 mètres (chacun marqué d'un T sur la carte). Quiconque cherche des pièges sur le sol avant d'entrer dans la pièce repère la plaque de pression avec un test réussi de Sagesse DD 17 (perception). Un poids de 113 kilos ou plus sur la plaque provoque la chute de la chaîne et de l'ancre au-dessus de chaque carré piégé. Toute créature dans un espace piégé doit réussir un test de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou être frappée par l'ancre qui tombe pour 44 (8d10) points de dégâts contondants. Une minute après le déclenchement du piège, un mécanisme caché dans les murs et le plafond provoque la rétraction des chaînes de fer, ramenant les ancres vers le haut, après quoi le piège se réinitialise. Avec une action, un personnage peut désactiver la plaque de pression (en enfonçant une cale ou une pointe en fer dans sa jointure pour empêcher la plaque de bouger), avec un test de dextérité réussi DD 15.

Trésor

La première caisse contient six tapis pliés de taille géante, fabriqués à partir de bandes de varech souple. Chaque tapis mesure 6 mètres carrés, pèse 113 kilos et vaut 250 po. La deuxième caisse contient un *submersible de Kwalish* qui a été récupéré dans la cale pressurisée d'un sous-marin gnome en ruine. La troisième caisse contient des centaines de bibelots récupérés au fond de la mer, hommages de diverses tribus d'elfes des mers versés en gage de fidélité envers le roi du géant des tempêtes. Les babioles comprennent de tout, cela va des babioles sans valeur à la belle statuaire en passant par les bijoux pillés lors de naufrages. Le poids total de ces hommages est de 45 kilos et sa valeur totale est de 10 000 po

Les deux barils sont remplis d'un vin exquis (d'une valeur de 2 500 po chacun) et pèsent 1 114 kilos chacun.

Le coffre de marin mesure 3.6 mètres de long, 2.8 mètres de haut et 2.8 mètres de profondeur, avec un couvercle en forme de demi-baril. Le grand cadenas qui pend à son loquet est trop gros pour être déverrouillé à l'aide d'outils de voleur. Un petit personnage peut se faufiler à l'intérieur du mécanisme du cadenas et le déverrouiller avec un test de Dextérité DD 16 réussi. Lever le lourd couvercle nécessite un test réussi de Force DD 20 (athlétisme). Le coffre contient une douzaine de coffres plus petits (fabriqués par l'homme) qui sont déverrouillés et qui contiennent du butin récupéré dans les fonds marins. Chaque petit coffre contient 3d6 × 100 po en monnaie mixte. Parmi les coffres se trouvent 1d4 + 1 objets magiques. Jetez le dé sur la table des objets magiques H au chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon* pour les deux premiers objets et sur la table F pour tous les autres objets.

Le premier coffre d'anémone contient six perles roses de la taille d'un pamplemousse (d'une valeur de 500 po chacune). Le deuxième coffre d'anémone contient six *potions de taille de géant* (voir annexe B) dans des flacons de corail violet et vert, dimensionnés pour les petites et moyennes créatures. Chaque flacon de corail vaut 25 po.

17. Salle du Conseil

Le roi Hekaton tenait des réunions privées ici. Une table en coquilles de moules se dresse au milieu de la pièce. Sur les murs se trouvent deux étagères en bois de taille géante recouvertes de cartes maritimes pillées sur des navires coulés, ainsi que deux coffres à anémones (chacun contenant 3d6 × 100 pp). Au sud, un mur concave comporte une porte secrète de taille gigantesque. Elle mène à un escalier en colimaçon qui monte à la zone 32 et descend à la zone 11.

18. Grotte de Méditation

Cette grotte naturellement formée contient du lichen bioluminescent, du corail, des escargots de mer et des étoiles de mer accrochées à ses murs humides. La zone émet des auras superposées de magie de conjuration, de divination et d'évocation lorsqu'elle est examinée avec un sortilège de détection de la magie. Au fil des ans, les géants des tempêtes ont appris à s'harmoniser à la magie de cette grotte et à exploiter ses propriétés magiques innées.

Pour être harmonisée à la grotte, une créature doit faire un repos court en méditant à l'intérieur de la grotte. Tout en méditant, la créature ne peut se livrer à aucune activité physique. Si le court repos est interrompu, l'initiation échoue. Sinon, à la fin du court repos, la créature prend conscience des propriétés magiques de la grotte et peut les utiliser comme décrit ici.

Une seule créature peut être harmonisée à la grotte à la fois. L'harmonisation d'une créature avec la grotte se termine dès qu'elle la quitte. Une créature harmonisée avec la grotte peut utiliser une action pour lancer l'un des sorts suivants, ne nécessitant aucun composant matériel : *voyance*, *identification*, *communication à distance*, ou *téléportation*.

Développement

Le roi Hekaton utilisait souvent la propriété de *communication à distance* de la grotte pour organiser des réunions avec des géants inférieurs et utilisait de temps à autre la propriété de *téléportation* pour envoyer des invités vers des destinations lointaines. Si Serissa est en bon termes avec le groupe, elle peut utiliser la propriété de *téléportation* de la grotte pour envoyer les personnages où ils le souhaitent, une fois que leurs affaires dans Maelstrom sont terminées.

19. Enclos à Requins

Ces grottes sont submergées. Une herse abaissée bloque le chemin menant de la grotte principale au gouffre (zone 1) et des herses abaissées confinent également dix **requins-chasseurs** dans des grottes sur les quatre côtés. Les requins profitent de toute occasion pour s'échapper de leur enclos et attaquent toutes les créatures autres que les géants des tempêtes qui croisent leur chemin. Les géants des tempêtes gardent les requins pour leur défense, les lâchant dans le gouffre en cas d'attaque majeure contre la forteresse. Ils utilisent également la peau de requin pour confectionner des vêtements et les dents de requin pour festonner leurs armes (voir la zone 20).

Trésor

La grotte principale contient deux palourdes géantes. Le contenu des palourdes est déterminé par la table des palourdes géantes (voir l'encadré « Maelstrom : caractéristiques générales »).

20. Armurerie

Une porte relie cette pièce remplie d'air à un passage rempli d'air à l'est de celle-ci. Trois séries d'escaliers descendants mènent aux zones submergées au sud-est, au nord et au nord-est de cet endroit. Les escaliers au sud-est descendent de 9 mètres jusqu'à la zone 19, les escaliers au nord de 9 mètres jusqu'à la zone 21, et les escaliers au nord-est de 9 mètres jusqu'à un tunnel bloqué par une herse abaissée. Derrière la herse se trouve le gouffre (zone 1).

La salle est une armurerie contenant des armes et armures conçues pour les géants des tempêtes.
Une fouille de la pièce révèle quatre bâtons sculptés dans des mâts de navire coulés, un grand tonneau contenant six tridents, une caisse ouverte contenant dix roches incrustées de corail et un mannequin de la taille d'un géant des tempêtes portant une armure dorée en écailles (voir « Trésor »). Sur les murs sont suspendus trois énormes boucliers faits de carapaces de tortues-dragons et six énormes épées à deux mains avec des poignées incrustées de corail et des lames en os de baleines tranchantes ornées de dents de requin. Les boucliers et les armes ne sont pas particulièrement précieux, surtout en raison de leur poids.

Au sud, un mur concave abrite une porte secrète de taille géante. Elle mène à un escalier en colimaçon qui monte à la zone 30 et descend à la zone 8.

Trésor

L'armure de géant dorée en écailles vaut 10 000 po et pèse 454 kilos.

21. Temple de Stronmaus

Cette chambre immergée a un plafond pyramidal de 15 mètres de hauteur, avec des murs qui se rétrécissent vers l'intérieur à partir d'une hauteur de 9 mètres. Des méduses bioluminescentes inoffensives éclairent faiblement une statue de Stronmaus, le dieu des géants des tempêtes, haute de 12 mètres, debout au milieu de la pièce. Stronmaus ressemble à un géant des tempêtes impérieux au torse nu, à la barbe écumeuse, au trident tranchant et au bas du corps transformé en une grande vague, le tout taillé dans la pierre. Les murs de ce temple sont gravés d'images

de géants des tempêtes chevauchant des baleines, luttant contre des tortues-dragons, et soufflant dans des conques en coquillage pour invoquer des crabes géants, des poulpes géants, des raies manta et des bancs de poissons. Étoile de mer et oursins inoffensifs s'accrochent aux murs et se rassemblent autour de la base de la statue.

Les personnages qui examinent la statue et réussissent un test de Sagesse DD 15 (perception) peuvent voir des marques sur le sol rugueux, ce qui suggère que la statue a récemment été déplacée. Il faut une créature aussi grosse et forte qu'un géant des tempêtes pour faire glisser la statue, mais les personnages peuvent utiliser des cordes pour la faire tomber avec un test de Force DD 22 réussi (athlétisme). Faire ceci brise la statue et révèle un puits inondé de 15 pieds de large qui descend sur 9 mètres, puis s'incline à l'ouest et mène au tombeau englouti de la reine Neri (zone 22).

Trésor

Une palourde géante se repose dans le coin sud-ouest de la pièce. Le contenu de la palourde est déterminé par la table des palourdes géantes (voir l'encadré « Maelstrom : caractéristiques générales »).

Développement

Si les personnages profanent la statue de Stronmaus en la brisant, du sang semble couler de l'intérieur de la statue, polluant les eaux environnantes et attirant deux requins géants qui arrivent une minute plus tard. Les requins entrent dans le temple par le passage ouvert qui relie le gouffre (zone 1).

22. Tombeau Royal

Des poissons bioluminescents nagent autour de cette chambre submergée, éclairant faiblement un sarcophage orné incrusté de corail bleu, son couvercle est magnifiquement sculpté pour reproduire la défunte épouse du roi Hekaton, Neri. La reine des géants des tempêtes gît à l'intérieur, son corps enveloppé de varech noir. Pour ouvrir le couvercle du sarcophage, un test de Force DD 22 (athlétisme) est nécessaire.

Dix sarcophages de pierre dressés le long des murs sont disposés, leurs couvercles recouverts de bernaches sculptés de manière à ressembler à des rois des géants des tempêtes. Ces sarcophages hermétiques contiennent les restes recouverts de lichen et les épées à deux mains rouillées des précédents rois des géants des tempêtes. Un personnage peut utiliser une action pour essayer d'ouvrir un sarcophage, avec un test de force DD 20 (Athlétisme) réussi. L'utilisation d'un pied de biche ou d'un outil similaire confère un avantage sur le test.

Trésor

La reine Neri est ensevelie avec un bandeau de corail violet serti de petites perles noires (d'une valeur de 7 500 po) et un collier de corail et de perles (d'une valeur de 2 500 po).

23. Bassin de Scrutation

L'élément principal de cette chambre remplie d'air est un bassin semi-circulaire de 6 mètres de diamètre et de 3 mètres de profondeur au milieu. Le bassin est rempli d'eau douce. La margelle surélevée en pierre entourant le bassin fait 1.5 mètres de hauteur et d'épaisseur. Un sort de détection de la magie lancé sur le bassin révèle une aura de divination. Le bassin a 3 charges. Tant que l'eau du bassin n'est pas polluée, une créature peut le toucher et dépenser 1 charge pour lancer un sort de scrutation. Le sujet du sort apparaît à la surface de l'eau. Le bassin regagne toutes les charges dépensées quotidiennement à l'aube.

Une porte secrète de taille géante est encastrée dans le mur nord-ouest. Elle mène à un escalier en colimaçon qui monte à la zone 31 et descend à la zone 6.

24. Bureau

Cette pièce contient une table géante en coquilles de moules et un grand tonneau que les géants utilisent comme tabouret. De hautes étagères fabriquées à partir de la coque d'un navire coulé se trouvent contre un mur. Les étagères sont garnies de bibelots que les géants des tempêtes ont ramassés sur les navires qui ont coulé dans le gouffre (zone 1).

Trésor

Un astrolabe en or de conception gnome (d'une valeur de 2 500 po) repose sur une étagère à 4.5 mètres de hauteur, à côté de fragments et de pièces de machinerie appartenant à une sorte de gros engin ou véhicule métallique (un sous-marin construit par un gnome, bien que les personnages n'aient aucun moyen de savoir cela). Un objet magique repose sur une étagère à 6 mètres de hauteur (consultez la table G des objets magiques au chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon*).

25. Bibliothèque

Cette pièce contient des étagères robustes en bois pétrifié allant du sol au plafond. Sur celles-ci se trouvent des dizaines de roches de 1.2 mètres de diamètre, pesant 272 kilos, et gravées de runes en Dethek (l'écriture naine). Diverses découvertes ont été enregistrées sur ces pierres, notamment l'emplacement des épaves, des forteresses de sahuagin, des domaines d'elfes des mers et des repaires de tortues-dragons. Ces roches recensent également des fables censées être transmises d'une génération à l'autre, notamment des récits édifiants sur la chute de l'ancienne Ostoria et des récits de la guerre antique des géants contre les dragons. D'autres pierres contiennent des prières et d'anciens rituels, la plupart ayant trait au culte de Stronmaus, le dieu protecteur des géants des tempêtes. Quelques roches ont des sorts de gravés sur celles-ci.

Trésor

Les sorts de magicien suivants sont inscrits sur cinq roches : *champ antimagie*, *invocation d'élémentaire*, *fabrication*, *légende* et *façonnage de la pierre*.

Les roches fonctionnent comme des pages d'un livre de sorts, mais chacune pèse 272 kilos. Un personnage qui possède un livre de sorts peut y inscrire ces sorts.

26. Quartiers d'Uthor

Cette grotte submergée appartient à l'Imperator Uthor. Des lits de varech poussent ici et là, et trois palourdes géantes reposent sur le sol inégal. Le contenu des palourdes est déterminé par la table des palourdes géantes (voir l'encadré « Maelstrom : caractéristiques générales »).

27. Réserve

Si de la musique est jouée dans la zone 14, vous pourrez l'entendre dans cette pièce. Les géants des tempêtes gardent leurs provisions de nourriture ici, dans des caisses, des barils et des coffres à anémones. Une partie de la nourriture a été recueillie sur des épaves, d'autres lors de chasses. Les caisses et les barils contiennent principalement des homards, des crabes et du poisson que les géants font bouillir ou mangent crus. Les déchets alimentaires sont placés dans les coffres à anémones pour être digérés lentement.

Des bruits forts dans cette pièce réveillent les géants de la zone 29 et alertent les géants de la zone 14.

28. Quartiers d'Uthor

Si de la musique est jouée dans la zone 14, vous pourrez l'entendre clairement dans cette pièce. Les géants des tempêtes préparent leur propre nourriture ici. La grotte contient deux tables en coquilles de moules et quatre coffres à anémones où les déchets alimentaires sont jetés et digérés lentement. De la vapeur s'élève d'un bassin d'eau bouillante où les homards et les crabes sont bouillis vivants.

Des bruits forts dans cette pièce réveillent les géants de la zone 29 et alertent les géants de la zone 14.

29. Gardes Endormis

À moins qu'ils n'aient été réveillés et attirés ailleurs, deux **géants des tempêtes** endormis flottent au milieu de cette pièce submergée, leurs membres enveloppés dans du varech pour les empêcher de dériver. Ils se réveillent s'ils sont attaqués ou dérangés. Les géants sont sensibles aux courants d'eau, de sorte que toute créature qui nage à travers la grotte doit réussir un test de Dextérité DD 19 (discrétion) afin d'éviter de réveiller les géants.

Trésor

Cette pièce contient trois bénitiers et un coffre d'anémone. Le contenu des palourdes est déterminé par la table des palourdes géantes (voir l'encadré « Maelstrom : caractéristiques générales »). Le coffre d'anémone contient 1d4 + 1 sacs de vessie-requin. Chaque sac contient 1d4 × 100 pp.

30. Tour de Mirran

30a. Salon

Des images de méduses géantes et d'anguilles géantes sont gravées sur les murs du salon. Un lichen bioluminescent poussant sur les méduses les fait briller. Une fenêtre en cristal faisant face à l'entrée de la forteresse offre une vue dégagée sur le vortex tourbillonnant, le gouffre et les autres tours du niveau supérieur de Maelstrom. Au centre de la pièce, les tables en coquilles de moules sont recouvertes de plateaux de homard bouilli, d'oursins et de poissons, tandis que les étagères et les placards contiennent divers bibelots. Sur le mur nord se trouve une épée à deux mains avec un manche en os de baleine et une lame bordée de dents de requin.

Si sa vie est menacée et qu'elle est forcée de se retirer dans sa tour, Mirran s'arme de l'épée à deux mains qui est



accrochée au mur et réfléchit à ses prochaines actions tout en regardant à travers la fenêtre de cristal. Elle est trop fière pour fuir Maelstrom et abandonner ce qu'elle croit être son droit de naissance.

30b. Chambre à Coucher

Le lit de Mirran a un cadre en corail sculpté et un matelas en lichen doux recouvert de couvertures de varech teintées. Une haute armoire contient ses vêtements, certains articles sont en tissu et d'autres en varech. Un miroir avec un cadre de corail est accroché au centre de la porte.

30c. Trésor

Mirran garde son trésor ici, provenant principalement d'épaves pillées. La chambre a deux coffres à anémones, quatre grandes caisses et un baril de 227 kilos contenant 190 litres de bière.

Un coffre d'anémone contient sept bijoux dimensionnés pour un géant, dont un diadème en os de baleine incrusté de nacre et de pierres précieuses (d'une valeur de 2 500 po), trois colliers de perles (d'une valeur de 2 500 po chacun), une paire de boucles d'oreilles en corail (d'une valeur de 1 500 po la paire) et un collier en platine orné de dents de requin (d'une valeur de 1 500 po).

L'autre coffre d'anémone contient 600 pp et 1d4 objets magiques. Jetez le dé sur la table des objets magiques G du chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon pour le premier objet et sur la table D pour tous les autres objets.

La première caisse contient vingt rouleaux de soie fine (d'une valeur de 250 po chacun). La deuxième caisse contient un char en bois avec des enjoliveurs en or (d'une valeur de 500 po). La troisième caisse contient trente sacs de safran de 4.5 kilos (d'une valeur de 150 po chacun). La quatrième caisse contient un ensemble de meubles de salle à manger bien emballés comprenant une grande table et huit chaises en bois sombre et incrustées d'or ; l'ensemble vaut 2 500 po mais est difficile à transporter.

31. Tour de Nym

31a. Bain Chaud

Les murs de cette pièce sont peints pour ressembler à une forêt brillante de coraux. Cinq **méphites de vapeur** nagent dans un bassin d'eau salée au sol. Leurs corps génèrent suffisamment de chaleur pour réchauffer la piscine. La vapeur remplit la pièce et obscurcit la fenêtre de cristal qui surplombe la fosse au sud- est. Les méphites raillent les étrangers mais sont trop paresseux pour se battre, sauf lorsqu'ils sont forcés de se défendre.

Les étagères le long des murs contiennent divers bibelots sans valeur que Nym a recueillis dans des épaves, y compris quelques crânes humains recouverts de bernacles.

31b. Chambre à Coucher

Le cadre de lit de Nym est fabriqué à partir de bois récupérés sur des épaves et recouvert de peau de pieuvre souple et recouverte d'épines. Le « matelas » est fait en peau de requin garnie de lichen, recouverte de couvertures de varech teinté. Deux armoires se trouvent à côté du lit. Le meuble à l'ouest contient des vêtements en tissu et en varech. Le meuble est, qui a un miroir à cadre en corail de suspendu à l'extérieur, contient de nombreuses paires de sandales en cuir (sur des étagères) et un grand coffre contenant des trésors personnels de Nym.

Trésor. Les personnages qui fouillent le coffre trouvent 500 pp, quatre bracelets en corail (d'une valeur de 250 po chacun), un torque en corail noir serti de deux perles rouges (d'une valeur de 2 500 po) et 1d4 objets magiques. Jetez le dé sur la table G des objets magiques du chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon pour le premier objet et sur la table B pour les autres.

32. Tour de Serissa

32a. Salon

Une large fenêtre en cristal offre une vue à couper le souffle sur le vortex, le gouffre et les autres tours de la forteresse. La fenêtre a des rideaux de varech qui sont attachés avec des brins de corde. Des tapisseries de varech et de coquillages, tissées à la main par des elfes de mer, sont suspendues aux murs. Une étagère haute de 3 mètres située sous une tapisserie sur le mur nord contient divers bibelots récupérés sur des épaves échouées. Le mobilier comprend également deux tables en coquille de moules et une paire de coffres d'anémone. L'un des coffres d'anémone contient des déchets alimentaires qui sont lentement digérés. L'autre est tapissé avec des vessies de requin et contient des dizaines d'oursins comestibles.

Trésor. Les personnages qui inspectent les bibelots sur les étagères trouvent 1d3 objets magiques. Jetez le dé sur la table F d'objets magiques du chapitre 7 du Guide du Maître du Donjon pour le premier objet et sur la table B pour tous les autres articles.

32b. Chambre à Coucher

Le lit de Serissa est fait de bois recouvert de bernacles récupéré d'un navire naufragé, avec des draps fabriqués à partir de voiles et un matelas en tissu cousu garni de plumes de roc. Parmi les autres meubles, on trouve une armoire en bois remplie de vêtements dignes d'une princesse géante, certains articles sont en tissu et d'autres en varech ; une étagère contenant quinze coffres à trésor récupérés des épaves de navires ; et un miroir à cadre de corail accroché à la porte.

Trésor. Serissa utilise les coffres à trésor pour y poser ses bijoux dimensionnés pour les géants. Un coffre contient deux colliers de perles (d'une valeur de 2 500 po chacun) que lui a donnés sa mère. Un autre contient un diadème en corail violet orné de coquillages nacrés (d'une valeur de 750 po), trois bracelets en corail assortis (d'une valeur de 750 po chacun), un anneau en corail qui change de couleur comme par magie à la guise de son porteur (d'une valeur de 250 po), et un collier de varech avec des coquilles en pendant (d'une valeur de 25 po).

33. Tour du Roi

Cette tour appartient au roi et à la reine des géants des tempêtes. Au sommet de l'escalier en colimaçon se trouve une magnifique salle avec un plafond voûté, gardée par un **géant des tempêtes** qui se tient raide au milieu de la salle. Le géant hurle sur les intrus avant de les charger en brandissant son épée. Il reste ici à moins qu'Uthor ne lui ordonne de se rendre ailleurs.

Sur le mur est, deux portes donnent sur des réserves (zone 33A). Une porte du mur ouest donne sur la chambre à coucher royale (zone 33B). Dans le coin sud-ouest se trouve une porte menant au salon privé du roi (zone 33C).

33a. Réserves

Des fûts de vin fin, de grandes caisses de nourriture et une armoire remplie d'assiettes et d'ustensiles de corail sont conservés ici.

33b. Chambre à Coucher

Le cadre de lit du roi Hekaton est fait d'os de dragon, avec une tête de lit en corail sculptée pour représenter la scène d'un roi des géants des tempêtes empalant avec un trident le crâne d'un ancien dragon bleu. Le matelas est fait de peau de kraken garni de plumes de roc, avec des draps fabriqués à partir des voiles de navires coulés. Un grand tonneau de vin se dresse à côté d'une énorme armoire en bois remplie de vêtements royaux dignes d'un roi et d'une reine.

Trésor. La tête de lit est une œuvre d'art extraordinaire d'une valeur de 50 000 po si intacte. Elle mesure 6 mètres de longueur, 6 mètres de hauteur et 1.5 mètres d'épaisseur, et pèse 3 400 kilos.

33c. Salon Privé du Roi

Une large fenêtre en cristal offre une vue majestueuse sur le vortex, le gouffre et les autres tours de Maelstrom. Les baleines, les requins et les bancs de poissons nagent de façon impassible. Sur le mur nord du salon se trouvent les têtes empaillées d'un dragon rouge adulte, d'un dragon blanc adulte et d'une tortue- dragon adulte. Les murs sont également décorés de lances, de tridents et de filets conçus pour un géant des tempêtes, le tout fièrement exposé. Le mobilier comprend également une paire de tables géantes en coquilles de moules, un tonneau de sel de 227 kilos et une caisse remplie de coquilles d'huîtres géantes.

34. Poste de Garde

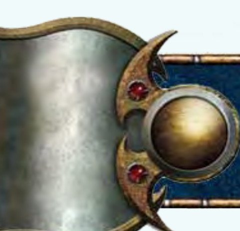
Neuf crabes géants habitent cette grotte sous-marine, qui sert également de poste de surveillance pour deux **géants des tempêtes**. Les crabes ne représentent aucune menace à moins d'être attaqués. Les géants quittent périodiquement le poste de garde pour patrouiller dans les eaux autour de Maelstrom.

La grotte contient trois palourdes géantes. Le contenu des palourdes est déterminé par la table des palourdes géantes (voir l'encadré « Maelstrom : caractéristiques générales »).

Montée en Niveau des Personnages
Les personnages ne gagnent pas de niveau à la fin de ce chapitre et sont toujours au 9ème niveau quand ils commencent le chapitre 11 « Pris dans les tentacules ».







Chapitre 11 : Pris dans les Tentacules

Les membres de la Société du Kraken détiennent le roi Hekaton entre leurs griffes. Si les personnages forment une alliance avec la princesse Serissa et acceptent de retrouver son père, elle leur remet une pièce en bois peinte avec l'emblème d'une oie dorée trouvée près du corps de sa mère assassinée, la reine Neri. Serissa présume (correctement) que la pièce a été accidentellement perdue par l'un des assassins de sa mère.

Les personnages débutent cette partie de leur mission en suivant la piste du propriétaire du jeton de jeu, Lord Khaspere Neigaride de Yartar. Le noble manœuvre pour devenir le nouveau Baron Fluvial de la ville. Il dirige une salle de jeu à bord d'un bateau fluvial nommé Grande Dame. Les riches patrons du Seigneur Neigaride sont les fondateurs de Yartar et il veut les impressionner et en faire ses débiteurs. Ils viennent à son bateau fluvial jour et nuit, échangeant des pièces de monnaie contre des jetons en bois appelés « oies dorées ». Ils mangent la meilleure nourriture cuisinée, dansent sur une musique merveilleuse et jouent avec leurs jetons sur les tables du Seigneur Neigaride, le tout sous l'œil vigilant du chef de ses forces de sécurité, la magicienne Pow Ming.

Remonter de la pièce en bois jusqu'à sa source nécessite une enquête et, peut-être, un peu d'aide d'une ou de plusieurs factions. Une fois que la pièce de monnaie les amène dans une salle de jeu à bord d'un bateau fluvial resplendissant à Yartar, le jeu est ouvert ! Les personnages doivent attaquer ou infiltrer le bateau pour atteindre le Seigneur Neigaride, car il est le seul à savoir où le roi Hekaton est détenu. Neigaride révèle sous la contrainte que le roi des tempêtes est séquestré à bord d'un vaisseau anti-espion appelé le *Morkoth* qui navigue autour des îles de la Mer Inviolée, loin des regards indiscrets. La trahison de Neigaride scelle immédiatement son destin, alors que Slarkrethel, depuis les profondeurs de la Mer Inviolée, tue le noble corrompu avec une pensée télépathique.

Le chapitre se termine par la traque du *Morkoth* par les personnages et la libération du roi Hekaton, et peut-être par une rencontre terrifiante avec le kraken lui-même.

L’Oie Dorée

La pièce en bois donnée aux personnages par la princesse Serissa est relativement simple et facile à produire. Elle fait la moitié de la taille d'une pièce d'or typique, et elle n’a rien de magique. Un sort de légende ne fournit aucun indice sur son origine, car la pièce n'est pas légendaire.



Tout personnage ayant des antécédents, un lien ou un défaut lié au jeu ou aux salles de jeu sait que la pièce de monnaie est probablement un jeton de jeu. Pour déterminer l'origine de la pièce, il faut une période de repos au cours de laquelle un personnage peut la montrer, se renseigner dans les salles de fêtes et les salles de jeu et offrir des pots-de-vin aux guildes locales. Un personnage doit dépenser une certaine quantité d'or par jour pour couvrir ses dépenses. Après 1d4 + 1 jours, le personnage peut effectuer un test d’Intelligence (investigation). En cas de succès, le personnage découvre l’origine de la pièce. Un échec signifie que l'enquête du personnage est dans l'impasse, mais il peut réessayer en dépensant le temps et l'or nécessaires. Le DD du test dépend de l'endroit où l'enquête est menée. Les villes ont plus de gens à qui parler et plus de pistes à suivre que les bourgs ou les villages, mais les dépenses sont plus élevées. Ces informations sont résumées dans la table « Trouver l’oie dorée ».

Trouver l’oie Dorée

Lieu	Dépenses par jour	DD du test
Yartar	10 po	10
Ville autre que Yartar	10 po	15
Bourg	5 po	20
Village	2 po	25

Vous pouvez décider qu'une enquête échoue automatiquement si elle est menée dans un endroit particulièrement isolé, comme les îles de Ruathym ou de Tuern, où il est improbable que les personnages trouvent quelqu'un qui connaît les salles de fêtes et les paradis du jeu de Yartar. Inversement, les Ménestrels, l'Alliance des Seigneurs et les Zhentarim ont tous une forte présence à Yartar. Tout personnage appartenant à l'une de ces trois factions peut entrer en contact avec l'organisation et utiliser cette connexion pour gagner un avantage sur le test d'Intelligence (investigation).

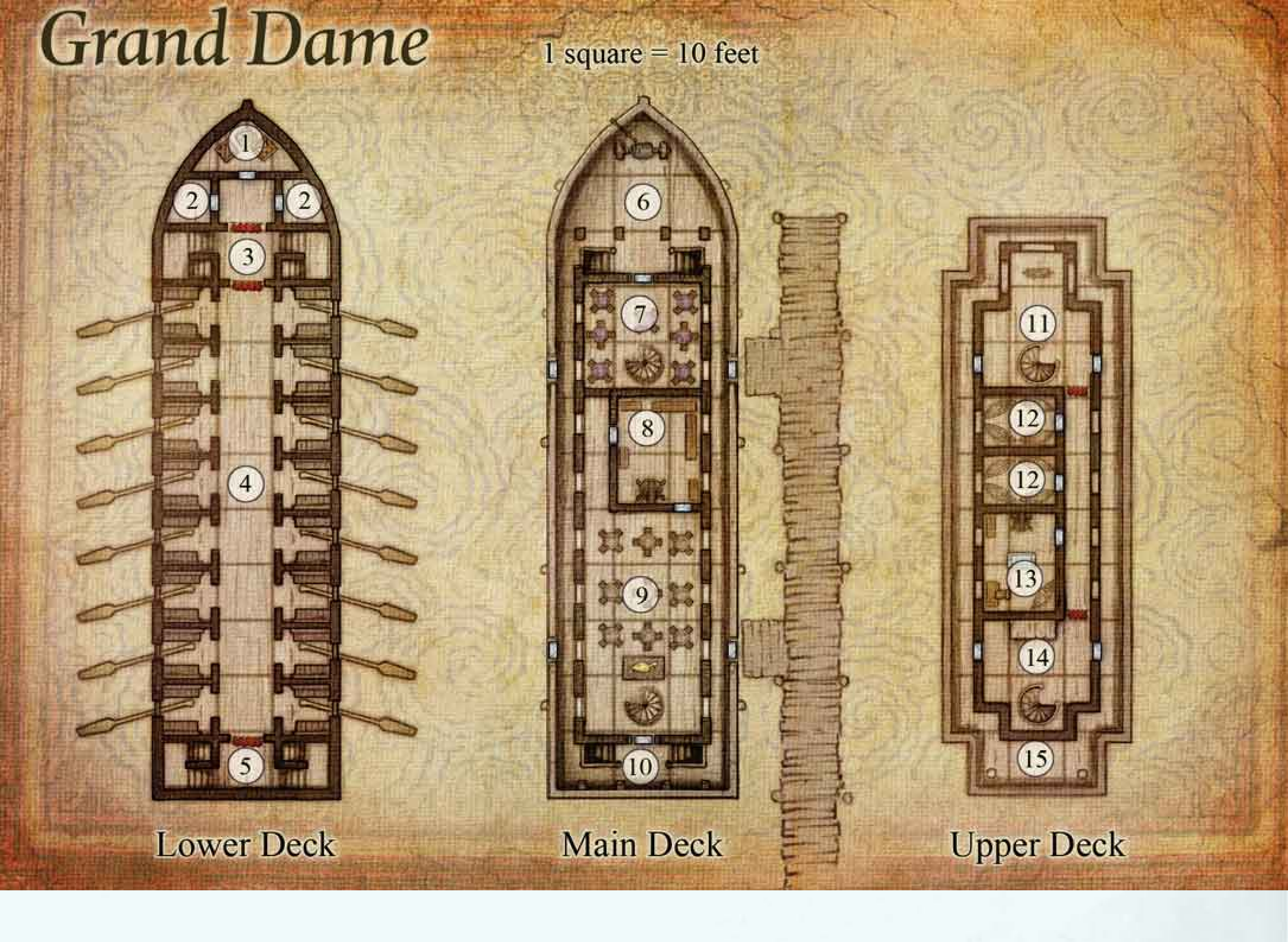
La Grande Dame

La Grande Dame (voir plan ci-dessous) est un bateau fluvial richement décoré appartenant à Lord Khaspere Neigaride de Yartar (humain téthyrien d’alignement NM). Seigneur Neigaride a les statistiques d’un noble, avec les modifications suivantes :

- Seigneur Neigaride n’est pas armuré (CA 11) et parle le Commun, le Nain et l’Elfique.
- Il brandit une rapière avec une poignée en forme de pieuvre (d'une valeur de 2 500 po).
- Tant que Seigneur Neigaride et Slarkrethel sont sur le même plan d'existence, Seigneur Neigaride est considéré comme étant à portée de la télépathie du kraken. Tant que ce lien télépathique existe, Slarkrethel peut utiliser une action à son tour pour infliger 20 points de dégâts psychiques à Seigneur Neigaride. Ces dégâts suffisent pour tuer Seigneur Neigaride sur le champ.

De l'aube au crépuscule, le bateau en bois à fond plat est amarré aux quais de la ville. Les dockers vont et viennent avec de la nourriture et d'autres fournitures tout au long de la journée, surveillés de près par l'équipage sur le pont.

L'équipage du navire se compose d'un capitaine nommé Nelvin Storn (bandit, capitaine humain téthyrien LM) et de huit matelots de pont (bandits humains téthyriens hommes et femmes, NM). Une heure avant le crépuscule, une foule de roturiers (trente-deux rameurs, six chefs, six serveurs, une douzaine de croupiers, une douzaine d'escortes et trois musiciens) arrive sur les quais pour être inspectée par le capitaine, qui se tient sur l'embarcadère à côté de la rampe d'embarquement du navire. Storn promet à chaque travailleur engagé 5 po pour bon service, le paiement étant effectué le lendemain matin. Une fois les travailleurs à bord, les rameurs doivent se rendre au pont inférieur (zone 4), les



serveurs et les chefs à la cuisine (zone 8), les croupiers et les escortes au casino (zone 9), et les musiciens à la salle de danse (zone 14). De riches invités bien habillés commencent à arriver à peu près au même moment que les ouvriers. Les clients sont libres d'errer dans le navire mais il leur est conseillé de ne pas s'approcher du pont et des quartiers de l'équipage sur le pont supérieur (zones 11-13). La Grande Dame n'a pas de logement pour les passagers, qu'ils soient ouvriers ou invités.

Les personnages qui s'approchent du navire avec une armure ou portant des armes non dissimulées sont renvoyés. Ceux qui menacent le navire ou tentent de monter à bord sont attaqués. Une bataille sur le quai effraie les travailleurs et les invités qui ne sont pas à bord. Il alerte également une demi-douzaine de gardes de la ville qui patrouillent sur le quai, ils arrivent 1d4 + 2 rounds après le combat et se battent à côté de l'équipage du navire.

Les aventuriers peuvent essayer de remplacer un ou plusieurs travailleurs ou se faire passer pour des invités fortunés. Un personnage qui veut monter à bord de cette façon doit réussir son test de charisme (tromperie) contesté par le test de sagesse du capitaine Storn (perception). Un personnage qui remporte le test peut monter à bord du navire sans éveiller les soupçons. Si Storn remporte le test, il considère le personnage comme suspect et demande une explication à la présence de l'individu. Storn n'est pas vraiment intéressé par la réponse ; il cherche à voir comment le personnage réagit. Un personnage qui réagit de manière non menaçante peut refaire le test. Si le personnage gagne le test, les soupçons de Storn sont dissipés et le personnage est autorisé à embarquer. Si Storn gagne le test, le personnage est refusé. Un personnage qui refuse de partir est attaqué.

Chaque soir, 2d6 × 5 aristocrates bien vêtus et membres de guilde montent à bord (traitez ces invités comme des nobles non armés et sans armure). Les clients sont censés passer des heures agréables à dîner, à socialiser et à jouer, sous l'œil vigilant de la trésorière et chef de la sécurité du Seigneur Neigaride, Pow Ming (humaine Shou, N). Pow

Ming a les statistiques d'un mage, avec les changements suivants :

- Pow Ming parle Commun, Draconique, Nain et Elfique.
- Elle a le sort de détection des pensées préparé à la place de foulée brumeuse.
- Elle porte un sac sans fond et une robe de serpents (voir annexe B) avec six serpents.



Pow Ming

Pow Ming conserve des centaines de jetons d'oie dorée dans son sac sans fond. Le sac est également l'endroit où elle conserve l'argent qu'elle reçoit pour son commerce. À tout moment, le sac contient 1d10 × 100 po. Lorsque le navire rentre au port, Pow Ming paye les gagnants, ramasse tous les jetons d'oie dorée et remet le butin restant à Seigneur Neigaride, qui le dépose dans un coffre fermé à clé (zone 13). Si Pow Ming soupçonne qu'un invité pourrait tricher, elle lance un sort de détection des pensées pour confirmer ou apaiser ses soupçons. Si elle est convaincue que quelqu'un triche, elle utilise son sortilège de suggestion pour convaincre l'individu de sauter depuis le pont du navire. En supposant que rien ne l'empêche de quitter le quai, le navire entame un lent voyage pittoresque de remontée de la rivière au crépuscule. Deux matelots de pont supervisent les rameurs de la zone 4. Le capitaine Storn et les six matelots de pont restants se relaient sur le pont (zone 11). Pow Ming passe la majeure partie de sa soirée au casino en gardant un œil sur les invités (zone 9). Aux petites heures du matin, les rameurs font faire demi-tour au bateau et rentrent au port afin que les invités et les travailleurs puissent débarquer à l'aube. Seigneur Neigaride donne de l'argent à Storn pour payer les travailleurs au moment de leur débarquement.
Seigneur Neigaride reste dans sa cabine (zone 13) toute la journée, puis une fois que le navire a quitté le port en sort pour saluer chaque invité avec un sourire et une poignée de main, offrant à ses joueurs préférés une poignée de jetons de jeu gratuits. S'il ne reconnaît pas un ou plusieurs visiteurs, il les interroge pour savoir s'ils valent la peine d'être gardés à bord. Neigaride s'adresse à ceux qui ont une influence politique dans la ville de Yartar, mais il a hâte de rencontrer quelqu'un qui a beaucoup d'argent. Il s'attend à ce que ses invités soient superbement vêtus et sans armes. Ceux qui sont pris avec des armes dissimulées sont invités à jeter leurs armes par-dessus bord. Ceux qui refusent de le faire sont jetés sans cérémonie du pont du navire par l'équipage.

1. La Cale

La nourriture et les boissons sont stockées dans ce petit compartiment.

2. La Proue

Une odeur rance imprègne chacune de ces petites cabines, où membres d'équipage et passagers viennent se soulager.

3. Escalier Avant

Des rideaux pendent au-dessus des portes ouvertes menant vers l'avant et l'arrière. Des escaliers en bois mènent au pont principal.

4. Pont Inférieur

Au crépuscule, les rameurs étendent les avirons du bateau dans l'eau et les utilisent pour éloigner le bateau du quai et l'élancer sur la rivière, tandis que deux des matelots de pont du capitaine Storn parcourent le couloir en aboyant des instructions. Lorsque le navire est amarré, les rames sont complètement tirées à l'intérieur du bateau.

5. Escalier Arrière

Un rideau pend sur une porte ouverte menant en avant. Des escaliers en bois mènent au pont principal.

6. Pont Principal Avant

Des lanternes décoratives sont suspendues aux poteaux qui soutiennent le balcon du pont supérieur.
Un treuil rouillé fixé au pont est utilisé pour lever et abaisser l'ancre du navire. Le treuil est normalement actionné par deux membres d'équipage, mais une seule créature peut l'actionner avec un test de Force DD 12 (athlétisme) réussi. Il faut une action pour jeter l'ancre et dix actions pour la lever.

7. Salle à Manger

Cette pièce regorge de tables et de chaises, séparées par des allées étroites et sinueuses. Des rideaux blancs en tulle, des nappes pourpres luxuriantes, de l'argenterie d'apparence précieuse et des lustres en cristal aux couleurs voyantes témoignent du goût obscènement somptueux du Seigneur Neigaride en matière de décoration. Un escalier en colimaçon en bois mène au pont (zone 11).

Le dîner est servi toute la soirée et la salle est bondée du crépuscule à minuit. Après minuit, quelques tables restent occupées ici et là, avec une poignée de serveurs épuisés.

8. Cuisine

On entend beaucoup de cliquetis et de cris à travers les portes de cette cabine, où les cuisiniers engagés se heurtent et se chamaillent pendant qu'ils préparent des repas et des collations pour les invités du Seigneur Neigaride. Un poêle en fer est dressé contre un mur et son tuyau d'évacuation perce le plafond. Après minuit, la cuisine se calme et les cuisiniers passent une grande partie de leur temps à nettoyer les dégâts qu'ils ont faits et à préparer leur propre repas.

9. Casino de l'Oie Dorée

Cette grande cabine a été transformée en une salle de jeux dont la pièce maîtresse est une sculpture en bois doré représentant une oie qui repose sur une table à l'arrière. Des verres de bon vin, en libre-service, sont disposés un peu partout. Un portrait peu flatteur d'un gros homme espiègle et souriant (Seigneur Neigaride) est accroché au mur, en face d'un escalier à vis en bois menant à la salle de danse (zone 14).

La majeure partie de la surface au sol est occupée par des tables de jeux de cartes. Du crépuscule à l'aube, des croupiers affables sont assis derrière les tables et distribuent des cartes aux joueurs sous le regard de petites foules autour d'eux. Aucune monnaie réelle ne passe entre les mains de l'aide embauchée. Au lieu de cela, les paris sont faits avec des jetons en bois de la taille d'une pièce appelés Oies Dorées, ainsi nommés parce que chacun porte l'emblème de l'oie dorée du Seigneur Neigaride. Seigneur Neigaride se mêle aux invités ici, parfois avec sa pieuvre sur son épaule, avant de se retirer dans sa cabine (zone 13) pour compter son argent ou passer du temps avec un invité en particulier - généralement une « nouvelle prise » qu'il essaie de séduire ou de corrompre pour qu'il soutienne ses ambitions politiques.

Pow Ming patrouille dans la salle de jeux le soir, souriant aux invités tout en surveillant les tricheurs. Elle s'intéresse particulièrement aux clients qui ne sont à bord que pour la première ou la deuxième fois. Si les personnages menacent le navire ou ses passagers, elle invoque un ou plusieurs serpents géants à l'aide de sa robe de serpents et utilise ses sorts pour tenter de les vaincre tout en veillant à ne pas blesser l'équipage ou les passagers.

Développement

Pow Ming ne connait rien de la Société du Kraken ni du lien de son employeur avec l'organisation perverse. Apprendre la vérité ne la surprendrait cependant pas. Bien qu'elle ne soit pas mauvaise, Pow Ming n'est pas une sainte. Son but ultime est de rejoindre la Confrérie des Arcanes. En attendant, elle utilise Seigneur Neigaride pour rencontrer des personnes riches et influentes qui pourraient avoir des contacts au sein de cette organisation. Si les personnages éliminent Seigneur Neigaride mais laissent Pow Ming en vie et le bateau fluvial intact, Pow Ming prend en charge l'ensemble de l'entreprise.

10. Pont Principal Arrière

Des lanternes fantaisistes sont suspendues au-dessus du balcon du pont supérieur. Des escaliers craquants mènent à la zone 5. Les clients se réunissent souvent ici le soir pour bavarder et mener des transactions commerciales illicites.

11. Pont

Le capitaine Storn et six de ses matelots de pont sont stationnés ici du crépuscule à l'aube et se relaient à la barre. Si des problèmes surviennent ailleurs sur le navire, le capitaine prend la barre et envoie un ou plusieurs membres de l'équipage pour résoudre la situation.

12. Cabine de l'Équipage

Chacune de ces cabines contient quatre hamacs pour dormir. Pendant la journée, lorsque le navire est amarré, 1d4 matelots de pont dorment dans chaque cabine (tous les matelots de pont absents se trouvent sur le pont, se déplacent autour du navire ou sur le quai).

13. Cabine du Seigneur Neigaride

S'il ne serre pas des mains ou ne chuchote pas dans les oreilles des invités, Khaspere Neigaride est ici, rêvant du jour où il dirigera Yartar en tant que Baron Fluvial. Il reçoit également occasionnellement de l'électricité statique télépathique du kraken Slarkrethel, qui lui laisse des maux de tête dévastateurs qui durent des heures.

La cabine de Seigneur Neigaride témoigne de son mauvais goût, avec ses rideaux de velours pourpre et ses bougies parfumées aux candélabres de couleur vive. Au milieu de la pièce se trouve une table sur laquelle repose un grand aquarium. L'aquarium contient un récif de corail qui sert de refuge à la pieuvre de Seigneur Neigaride qui est son animal de compagnie.



Khaspere Neigaride

La pieuvre s'est liée à son propriétaire et peut survivre à l'extérieur de l'eau pendant 30 minutes. Sous l'aquarium, dans la table, se trouve une étagère sur laquelle repose un coffre en bois fermé à l'aide d'un piège à aiguilles (voir la section « Quelques exemples de piège » du chapitre 5 du *Guide du Maître du Donjon*). Seigneur Neigaride cache la clé à l'intérieur d'un « coffre d'homme mort » miniature situé dans l'aquarium. La pieuvre attaque toute créature autre que Seigneur Neigaride qui tente de l'attraper. Le mobilier comprend également un hamac en soie, un bureau (recouvert de plumes d'oie et de feuilles de parchemin vierge), une petite table avec une carafe à vin en argent et le gobelet assorti, ainsi qu'un poêle en fer.

Trésor

Le Seigneur Neigaride porte une rapière avec une poignée en forme de pieuvre (d'une valeur de 2 500 po). La carafe et le verre à vin en argent valent 25 po chacun. Le coffre en bois contient 450 po et une pochette contenant neuf pierres précieuses de 50 po.

Développement

Le Seigneur Neigaride ne fait pas le poids face à un groupe d'aventuriers et il le sait. Si les personnages le coincent et le menacent, il se rend sans se battre. Il admet au cours de son interrogatoire qu'il est membre de la Société du Kraken et révèle où le roi Hekaton est détenu. Après avoir révélé qu'Hekaton est prisonnier du *Morkoth*, qui navigue autour des îles septentrionales de la Mer Inviolée, les yeux du Seigneur Neigaride s'écarquillèrent de terreur lorsqu'il reçoit un message télépathique du kraken - une vague d'effroi qui brise l'esprit et qui inflige 20 points de dommage psychiques au noble. Un instant plus tard, Seigneur Neigaride s'effondre, le nez ensanglanté.

14. Salle de Danse

Cette cabine enfumée et faiblement éclairée comprend une scène en bois où musiciens et autres artistes se produisent pour le plus grand plaisir des invités du Seigneur Neigaride. Quelques tables et chaises sont installées le long des murs, une grande partie de l'espace restant ouverte pour la danse. Un escalier en colimaçon en bois descend à la salle de jeux (zone 9) et les portes mènent au balcon du pont supérieur.

Derrière un rideau à côté de la scène se trouve un couloir menant au pont (zone 11) et aux cabines de l'équipage (zone 12). Une plaque de bronze au-dessus de la porte indique "RESERVE A L'EQUIPAGE".

15. Balcon Arrière

Dans la soirée, les passagers se rassemblent ici pour contempler la sombre rivière et se séduire, que ce soit pour un gain politique ou par pur plaisir.

À la Rechercher d'Hekaton

Les personnages pourraient tuer Seigneur Neigaride avant qu'il puisse être interrogé. Si Seigneur Neigaride meurt avant que les personnages ne sachent où se trouve le roi Hekaton, ils peuvent toujours savoir où le roi des géants des tempêtes est retenu en lançant le sort de *communication avec les morts* sur le cadavre de Seigneur Neigaride. Si cette option n'est pas disponible pour eux, ils peuvent ressusciter Seigneur Neigaride. S'ils n'ont pas les moyens de le faire eux-mêmes, ils peuvent amener le corps du Seigneur Neigaridedans un temple situé dans une grande ville et payer pour que le sort de rappel à la vie soit lancé. Le groupe doit fournir la composante matérielle du sort (un diamant d'une valeur d'au moins 500 po) et faire un don de 500 po au temple. Si un ou plusieurs personnages sont membres de l'Alliance des Seigneurs, ils peuvent rassembler les ressources nécessaires pour acquérir un parchemin de sort de rappel à la vie, à condition qu'ils se trouvent à Yartar ou dans une autre ville faisant partie de l'Alliance des Seigneurs (voir la section « L'Alliance des Seigneurs » au chapitre 1).

Slarkrethel a lancé un puissant sort sur le *Morkoth*, son équipage et leur prisonnier, les cachant tous de la magie de la divination. Ni le navire ni quiconque à bord ne peut être ciblé par une forme quelconque de magie de divination ou perçu par le biais de capteurs de scrutation magiques.

Trouver le Morkoth

Le *Morkoth* navigue autour d'un groupe d'îles de la Mer Inviolée, connues sous le nom de « Roches Pourpres » La position précise du navire change d'une heure à l'autre et n'a finalement aucune importance, il n'est pas non plus impératif que les personnages retrouvent le navire rapidement.

Le chapitre 3 donne des rencontres aléatoires que vous pouvez utiliser pour pimenter un voyage en mer. Pour calculer le temps nécessaire aux personnages pour trouver le *Morkoth*, déterminez la distance approximative qui sépare le lieu de départ du groupe des Roches Pourpres, puis calculez le temps qu'il faudra au moyen de transport choisi par le groupe pour la parcourir. Une fois que les personnages se trouvent à moins de 150 kilomètres des Roches Pourpres, ils ont 10% de chances par jour de localiser le *Morkoth*. Ce pourcentage de chances suppose que les personnages voyagent en groupe ou embarquent sur plusieurs moyens de transport en formation assez rapprochée. Si plusieurs moyens de transport recherchent le *Morkoth* et qu'ils sont suffisamment dispersés pour être distants d'au moins 50 kilomètres les uns des autres, jetez séparément le dé pour chaque moyen de transport. Vous pouvez aussi renoncer à la précision et supposer que le groupe repère le *Morkoth* 1d4 + 2 jours après son arrivée à moins de 150 kilomètres des Roches Pourpres.

Modes de Déplacement

À moins que les personnages n'aient la capacité de lancer le sort de téléportation ou une magie d'une puissance similaire, ils doivent utiliser des moyens plus conventionnels pour atteindre le *Morkoth*. Le tableau des modes de déplacement indique le nombre de kilomètres parcourus par un moyen de transport donné au cours d'une journée, à condition qu'il y ait suffisamment d'équipage à bord.

Modes de Déplacements

Transport	Kilomètres / Heure	Kilomètres / Jour
Dirigeable	13	309
Château des nuages	1.6	38.5
Monture de Dragon	13	309
Navire	3.2	77

Pour créer un voyage plus réaliste, vous pouvez utiliser la table du climat au chapitre 5 du *Guide du Maître du Donjon* pour déterminer le temps qu'il fait un jour donné. Si les résultats indiquent des vents violents et des pluies abondantes, ces conditions météorologiques se combinent pour créer une tempête qui dure 1d6 heures. Une fois la tempête apaisée, le navigateur du groupe doit réussir un test de Sagesse DD 15 (survie) pour retrouver ses marques. Sinon, le groupe est perdu pendant 1 jour, après quoi le test peut être tenté à nouveau.

Dirigeable

Si les personnages disposent d'un dirigeable (voir la section « Dirigeable d'un culte » au chapitre 4), ils peuvent l'utiliser pour rechercher le *Morkoth* dans la Mer Inviolée, tout en évitant les rencontres en mer avec des créatures et des navires. Une fois que le *Morkoth* est repéré, les personnages peuvent l'attaquer à distance ou voler à côté. Le dirigeable ne peut pas atterrir sur le *Morkoth*, mais il peut flotter dans l'eau à proximité ou se placer en vol stationnaire directement au-dessus de la ligne de tir des balistes situées sur le navire du *Morkoth*.

Château de Nuages

Si les personnages ont pris le contrôle d'un château de nuages (tel que celui du chapitre 9), ils peuvent lu faire

survoler la Mer Inviolée et utiliser les télescopes géants du château pour rechercher le *Morkoth*. Les conditions météorologiques pourraient entraver leurs recherches, mais il n'y a aucune chance que le château soit dérouté par une tempête.

Montures Volantes

Parce que la Mer Inviolée est vaste et ses îles très éloignées, les personnages ne pourront pas atteindre *Morkoth* à dos de griffons, d'hippogriffes ou d'autres créatures similaires, car les montures n'ont nulle part où se poser et se reposer quand elles se fatiguent. Les dragons ne se fatiguent pas aussi facilement et peuvent transporter des personnages à de lointaines destinations s'ils sont suffisamment motivés. Les dragons sont également capables d'éviter et de surmonter les tempêtes. Un dragon métallique amical que connait le groupe pourrait être persuadé de faire le voyage en contrepartie d'un don considérable pour son trésor. Un objet magique rare ou 10 000 po par passager ne serait pas déraisonnable.

Navire

Les personnages peuvent sillonner la Mer Inviolée à bord d'un navire. Étant donné que les îles de la Mer Inviolée abritent des barbares pirates des mers, la plupart des capitaines de navire ne veulent pas risquer leurs navires pour de folles errances, quel que soit le prix offert par les personnages. Une autre possibilité existe pour les personnages associés aux Ménestrels, à l'Ordre du Gantelet, à l'Enclave d'Emeraude, à l'Alliance des Seigneurs ou aux Zhentarim. Les membres en bonnes relations avec l'un de ces groupes peuvent contacter leurs organisations et les convaincre qu'une expédition doit être organisée pour trouver le *Morkoth*, dans l'intérêt de la civilisation. Lancez 2d10 pour chaque faction à laquelle les personnages s'adressent pour obtenir de l'aide. Le résultat est le nombre de jours nécessaires à cette faction pour sécuriser et approvisionner un voilier. Si un plan du pont du navire devient nécessaire, utilisez l'exemple de navire figurant à l'annexe C du *Guide du Maître du Donjon*. Les personnages doivent rejoindre la ville où le navire est amarré, qui dépend de la faction qui fournit l'aide.

Les Ménestrels embauchent un capitaine mélancolique d'Eauprofonde nommé Zaldar Floshin (mage demi-elfe, NB). Son navire, le *Baiser de Kelpie*, a un esprit follet nommé Flèche comme second et quinze membres d'équipage (**bandits** humains téthyriens, hommes et femmes, N). Un agent des Ménestrels, nommé Ilkara Levari (**espionne** demi-elfe, CB) est le maître d'équipage du navire. Le navire est amarré à Eauprofonde.

L'Ordre du Gantelet embauche un navire marchand appartenant à un noble d'Eauprofronde nommé Arilosa Adarbrent, qui apporte son soutien financier à l'ordre. Son navire se nomme Le Tirage au Sort, et son capitaine est Tazlan Rilzeer (**bandit, capitaine**, humain téthyrien, NB), un scélérat intrépide à l'esprit vif. Son équipage comprend quinze marins (**bandits**, hommes et femmes de différentes ethnies, N) et un médecin gai et en surpoids nommé Tharkil Morn (**prêtre** de Heaume, humain téthyrien, LB). Le navire est amarré à Padhiver.

L'Enclave d'Emeraude loue le Koalinth, un navire sous le commandement d'un **capitaine hobgobelin** nommé Klarz et dont l'équipage est composé de vingt **hobgobelins** et de cinq **gobelours**. Klarz doit sa vie à un rôdeur de l'Enclave qui l'a aidé après que les deux hommes eurent échoué ensemble sur une île infestée de monstres dans l'Archipel de Korinn. Ce service rembourse la dette de Klarz à l'Enclave d'Emeraude. Le navire de Klarz attend les personnages dans une crique située à plusieurs kilomètres au nord d'Eauprofonde.

L'Alliance des Seigneurs a récemment capturé un navire pirate appelé le *Ravenous*, de même que son capitaine infâme, Sharlasta Lametempête (**bandit, capitaine**, humaine Illuskien, LM). Alors qu'elle croupie en prison, le Seigneur Dagult Pasdebraise lui rend visite et passe un marché avec elle. Quand elle est remise en liberté et ramenée à son navire, Sharlasta Lametempête rassemble un équipage de vingt crapules à moitié entraînées (roturiers de races et alignements différents) et les met en forme pour le voyage, ce qui lui garantit un pardon signé par le dirigeant de l'Alliance des Seigneur. Le *Ravenous* est ancré dans la baie de Padhiver.

Le Zhentarim assigne le capitaine Drashk (**bandit, capitaine**, tieffelin, N) au commandement d'un navire appelé la Cause Perdue et lui assigne un équipage de six mercenaires Zhentarim (**Malfrats**, hommes et femmes de divers groupes ethniques, N) et de douze matelots de pont (roturiers de différentes races et alignements). Le capitaine qui porte un cache-œil a un diablotin qui se pose sur son épaule et fait des ravages avec sa morale pervertie. Drashk a également la permission de négocier des accords commerciaux avec le roi des tempêtes au nom du Réseau Noir, si l'occasion se présentait. La Cause Perdue est ancrée dans la baie d'Eauprofonde.

Les autres navires pouvant être disponibles pour les personnages sont présentés dans la section « Atteindre Svardborg » au chapitre 7.

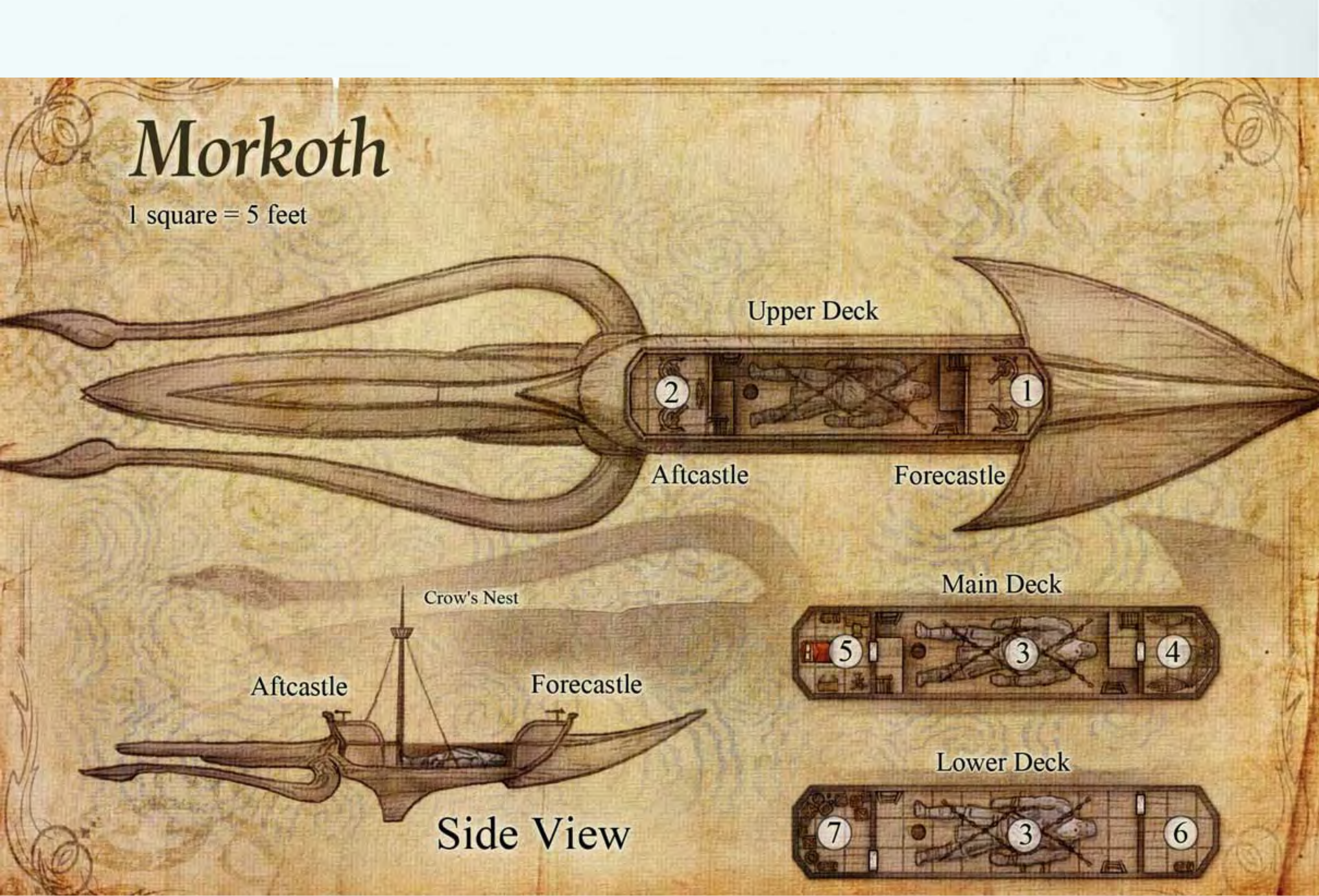
Le Morkoth

Le *Morkoth* (voir sur la carte ci-dessus) est un bateau d'étrange conception mais capable de naviguer, dont la coque ressemble à un calamar géant. Lorsqu'il navigue dans la Mer Inviolée, le sommet de l'aileron stabilisateur avant reste au-dessus de l'eau tandis que les tentacules arrière traînent sous l'eau. Le *Morkoth* a les statistiques d'un bateau à voile (voir la table des véhicules maritimes et aériens au chapitre 5 du *Guide du Maître du Donjon*). Son capitaine, Tholtz Noir-Poignard (**archimage** humain Illuskien, CM), est l'un des fous fanatiques dévoués à Slarkrethel. Il prétend être constamment en contact télépathique avec le kraken, bien que Tholtz ne puisse en réalité recevoir que des messages télépathiques du kraken. De tels messages sont rares et ont tendance à lui donner des saignements de nez.

Le second de Tholtz est Rool (**assassin** demi-orc, NM), un assassin vicieux qui méprise le capitaine Noir-Poignard et qui a hâte de l'évider comme un poisson. La haine de Rool envers l'archimage est bien méritée, Tholtz qualifiant souvent le demi-orc de « demi-race sans âme », de « faute humaine » et de « bâtard ». Rool supervise un équipage de vingt cultistes de la Société du Kraken (roturiers, hommes et femmes de différentes ethnies, CM), pendant que Tholtz feint de parler à Slarkrethel, ou fait une nouvelle fois l'éloge des sorts que le kraken a promis de lui enseigner. Le moral à bord du navire est plutôt bas, et cela est compréhensible.

La moitié des cultistes sont en service à chaque instant, tandis que les autres sont endormis dans leurs hamacs (zone 4). Lorsque les personnages arrivent pour la première fois sur le *Morkoth*, le capitaine Noir- Poignard se repose comme à l'habitude dans sa cabine (zone 5). Rool est derrière la barre au sommet du pont arrière (zone 2) et les dix cultistes éveillés manœuvrent les balistes ou surveillent le prisonnier géant des tempêtes. Pour les règles et les statistiques relatives aux balistes, voir la section « Équipement de siège » au chapitre 8 du *Guide du Maître du Donjon*. Toute perturbation importante sur le pont provoque le réveil du capitaine et des cultistes endormis. À moins que les personnages ne s'approchent du *Morkoth* de manière invisible, il est probable que tout l'équipage du navire sera armé et prêt à les affronter au combat.

Quatre **merrow** fidèles à Slarkrethel escortent le *Morkoth*. Ces créatures nagent à côté du navire, deux de chaque côté, et utilisent leurs harpons pour empaler les ennemis et les tirer dans l'eau. Les harpons des Merrow sont attachés à eux par des cordes de varech tissées afin qu'ils puissent facilement les enrouler.



Si l'attaque au harpon rate, un merrow peut utiliser sa prochaine action pour enrouler le harpon. Si une autre créature s'accroche au harpon, le merrow récupère l'arme s'il remporte un test de force en opposition. Si les personnages se mettent à l'abri pour éviter les attaques de harpons, ou si le merrow est incapable de lancer ses harpons, le merrow rampe sur le pont et attaque avec ses dents et ses griffes, poursuivant sa proie dans le pont inférieur du Morkoth si nécessaire.

1. Pont Avant

Ce pont surélevé a deux balistes chargées montées sur des tourelles pivotantes. Quatre **cultistes** de la Société du Kraken sont postés ici, prêts à viser et à tirer avec les balistes si on leur en donne l'ordre. Les munitions sont stockées dans des compartiments sous les planches du pont.

2. Pont Arrière

Rool, l'assassin de la Société du Kraken, est derrière la barre du capitaine qui se trouve au milieu du pont arrière. Ce pont surélevé comporte deux balistes montées sur pivot, chargées, dont les munitions sont rangées dans des compartiments sous les planches du pont. Quatre cultistes de la Société du Kraken sont également postés ici, prêts à viser et à tirer avec les balistes si on leur en donne l'ordre.

Développement

Si Rool se trouve dans une situation où il pense pouvoir tuer le capitaine Noir-Poignard avec un risque minime pour lui-même, il saisit l'occasion, même si cela signifie une défaite certaine face à ses autres ennemis. La trahison de Rool ne le rend pas amical envers le groupe. Une fois Noir-Poignard éliminé, Rool continue de combattre les aventuriers jusqu'au bout, en souriant de la satisfaction d'avoir porté le coup fatal à son rival détesté.

3. Hekaton Enchaîné

Deux **cultistes** de la Société du Kraken, depuis les ponts avant et arrière, surveillent le roi Hekaton qui est couché sur le dos dans la cale du navire, enveloppé dans des chaînes magiques qui le plongent dans un état de stase. Le géant qui mesure 8.5 mètres est figé, les yeux ouverts et regardant aveuglément dans le ciel. Il est efficacement entravé et inconscient tant qu'il est attaché ainsi. Quatre chaînes l'emprisonnent. Les chaînes sont fixées à la coque et doivent être brisées pour libérer le géant de sa stase et de la cale du navire. Frapper sur une chaîne alerte tous les membres de l'équipage du *Morkoth* qui ne sont pas encore engagés dans la bataille.

Chaque chaîne a une CA de 20, 10 points de vie et est immunisée contre tous les dommages, à l'exception des dégâts contondants, perforants et tranchants avec des armes en adamantium ou magiques. Lorsque les quatre chaînes sont brisées, la stase d'Hekaton se termine et il n'est plus entravé ni inconscient. Si Hekaton est réveillé pendant une bataille, lancez l'initiative pour le roi des géants des tempêtes. Hekaton est un géant des tempêtes, avec les modifications suivantes :

- Hekaton a 330 points de vie.
- Il n'a pas d'épée, mais peut utiliser une longueur de chaîne brisée comme arme de mêlée, effectuant deux attaques avec l'arme en action à son tour. Chaque attaque de chaîne a un bonus de +14 au toucher, une portée de 4.5 mètres et inflige 19 (3d6 + 9) points de dégâts contondants lors d'un coup.
- Il n'a pas de cailloux à lancer, mais peut prendre une baliste à bord et l'utiliser comme une arbalète lourde. La baliste acquiert les propriétés lourde, chargement et à deux mains lorsqu'elle est utilisée de cette manière (voir la section « propriétés des armes » au chapitre 5 du Player's Handbook). L'arme conserve sa portée, son modificateur d'attaque et ses dégâts (voir la section « équipement de siège » au chapitre 8 du Guide du Maître du Donjon).
- En tant qu'action bonus à son tour, Hekaton peut déplacer son poids et faire en sorte que le navire sur lequel il se tient se soulève d'un côté ou de l'autre. Toutes les autres créatures se trouvant à bord du navire doivent réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10 ou tomber à terre.

Développement

À son réveil, le roi des tempêtes est désorienté, confus et hostile à tous les non géants qu'il voit. La dernière chose dont il se souvient est d'avoir été pris dans une embuscade lors d'une réunion avec de petites gens dont il croit qu'il s'agit de représentants de l'Alliance des Seigneurs (en fait, c'était des membres déguisés de la Société du Kraken). Le seul individu à bord du *Morkoth*, reconnu par Hekaton, est Rool, le demi-orc, qui faisait partie du groupe qui lui a tendu une embuscade. Hekaton s'éveille et commence à s'en prendre aux petites gens, en criant : « Alliance des Seigneurs, je le proclame ! Je briserai votre alliance sur les vagues pour cette trahison ! » Un personnage peut utiliser

une action pour tenter de persuader le roi de se mettre en retrait ou de ne pas attaquer certaines cibles. Ce personnage doit réussir un test de Charisme DD 18 (persuasion) pour calmer le roi. Si le test échoue, les mots du personnage tombent dans l'oreille d'un sourd. Si le personnage mentionne le nom de Serissa, le test est fait avec un avantage.

Hekaton n'a aucune idée que sa cour a été bouleversée et que des forces perverses conspirent pour usurper son trône. Ce n'est que lorsque la bataille à bord du *Morkoth* prend fin que les personnages ont la possibilité de mettre Hekaton au courant des développements récents. Indépendamment de ce qu'on lui dit, le roi reste sceptique jusqu'à ce qu'il ait eu l'occasion de parler à sa fille, Serissa, et à son frère, Uthor. Il exhorte les personnages à revenir à Maelstrom avec lui. Les personnages peuvent soit utiliser la conque d'Hekaton pour se téléporter avec le roi des géants des tempêtes à Maelstrom, soit suivre Hekaton lorsqu'il plonge dans l'eau et nage jusqu'à chez lui.

Si les personnages veulent retarder leur départ, Hekaton accepte de rester assez longtemps pour qu'ils puissent fouiller le *Morkoth* ou pour s'occuper d'autres affaires. Par exemple, les personnages peuvent avoir besoin de conclure des affaires avec le capitaine du navire qui les a amenés ici ou ils peuvent avoir besoin de temps pour rassembler des affaires sur le dirigeable. Si Hekaton et les personnages restent à proximité du *Morkoth* pendant plus d'une heure, ils sont présents lorsque Slarkrethel se présente (voir la section « L'arrivée du Kraken » à la fin de ce chapitre).

4. Cabine de l'Équipage

Dix hamacs empilés comme des lits superposés bordent les murs de cette cabine. À tout moment, dix cultistes de la Société du Kraken dorment dans ces hamacs. Ils se réveillent s'il y a des cris d'alarme et sortent de la cabine avec leurs cimeterres dressés au tour suivant.

5. Cabine du Capitaine

La cabine de Tholtz Daguenoire est en désordre. Des livres sur la navigation et des cartes de navigation sont éparpillés sur le sol, ainsi que des plumes d'oie, des feuilles volantes de parchemin vierge, des bouteilles de vin vides et des pots d'encre renversés. La plupart des meubles sont fixés au sol, y compris un lit défait avec une tête de lit en forme de calamar, un bureau taché d'encre, un coffre ouvert, une élégante penderie garnie de vieilles robes et un porte-manteau en bois.

S'il n'a pas été dérangé, l'**archimage** Tholtz dort par terre dans un coin de la pièce, face à la porte de la cabine. Dans son sommeil, il a utilisé un couteau pour graver les mots « DRAGON », « IYMRITH », « SŒURS » et « TRAITRISE » dans le plancher. S'il est réveillé par une forte perturbation sur le pont, il laisse tomber le couteau et quitte la cabine pour enquêter. Il ne sait ni qui est Iymrith, ni pourquoi il a gravé ces mots dans le plancher de la cabine. Tholtz lance un sort d'*armure de mage* sur lui-même avant de se battre. Si ses ennemis le menacent d'attaques à distance, il lance un sort de vol sur lui-même, puis tente de se placer dans une position lui permettant de leur infliger le plus de dégâts possibles. Tholtz se moque de savoir s'il touche ses alliés ou le roi Hekaton dans une zone de sort.

Trésor

Le livre de sorts de Tholtz est enfermé dans un tiroir du bureau. Tholtz a la clé en sa possession, mais la serrure du tiroir peut facilement se briser et peut être crochetée tout aussi aisément avec des outils des voleurs (aucun test de capacité n'est requis). Le livre de sorts contient les sorts suivants :

- 1er niveau : *détection de la magie, déguisement, identification, armure de mage, projectile magique, onde de choc*
- 2e niveau : *vision dans le noir, détection des pensées, image miroir, foulée brumeuse, suggestion*
- 3ème niveau : *contresort, vol, éclair, communication à distance, respiration aquatique*
- 4ème niveau : *œil magique, bannissement, bouclier de feu, tempête de grêle, peau de pierre*
- 5ème niveau : *cône de froid, scrutation, apparence trompeuse, cercle de téléportation, mur de force*
- 6ème niveau : *chaîne d'éclair, pétrification, globe d'invulnérabilité*
- 7ème niveau : *rayons prismatiques, téléportation*
- 8ème niveau : *domination de monstre, esprit impénétrable*
- 9ème niveau : *arrêt du temps*

6. Cabine du Second

La cabine de Rool est meublée de façon spartiate, elle contient un hamac, un coffre à trésor en bois avec une serrure intégrée et un tapis en peau de yeti.

Rool porte la clé du coffre verrouillé, qui peut être ouvert avec des outils des voleurs et un test de Dextérité réussi DD 15. Le coffre est équipé d'un piège à gaz de gorgone qui se déclenche si une tentative de crochetage est effectuée.

Détecter le piège nécessite un test réussi de Sagesse DD 20 (perception), et le désamorcer requiert un test réussi de Dextérité DD 20. Si la tentative de désamorçage du piège échoue de 5 ou plus, le piège se déclenche. Le gaz vert s'échappe par de fines fissures dans le couvercle et remplit une sphère d'un rayon de 3 mètres centrée sur le coffre. Toute créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou être pétrifiée pendant 1 heure.

Trésor

Le coffre de Rool est divisé en trois compartiments. Le premier contient une bourse de 180 po. Le second contient douze poignards non magiques que Rool a collectionnés au fil des ans. Le troisième contient un jeu de cartes à jouer de qualité (d'une valeur de 15 po) dans un étui en bois, une longue-vue (d'une valeur de 1 000 po), une plume, un pot de sang de dragon (que Rool utilise comme encre) et un journal intime avec une couverture en cuir noir.

Dans son journal, Rool explique clairement pourquoi il aimerait tuer le capitaine Noir-Poignard et prendre le commandement. Le journal révèle que le capitaine prétend avoir un lien direct avec le kraken Slarkrethel, affirmation dont Rool soupçonne qu'elle est véridique, étant donné que le capitaine est sujet aux maux de tête et aux saignements de nez. Le journal indique également que le capitaine a gardé son livre de sorts sur son bureau, protégé par « la pire serrure que je n'ai jamais vue ».

Développement

Si l'occasion se présente, Rool jette à la mer les personnages pétrifiés.

7. La Cale

Le compartiment arrière du pont inférieur est rempli de caisses de rations et de fûts de bière et d'eau.
Quatre filets maintiennent les caisses en place. Quelques rats inoffensifs rampent sur le sol.

L'Arrivée du Kraken

La trahison de Khaspere Neigaride convainc Slarkrethel que les ennemis sont sur le point de retrouver et de libérer le roi Hekaton. Le kraken quitte son repaire dans les profondeurs les plus sombres de la Mer Inviolée et nage vers le *Morkoth*. La magie que Slarkrethel a placée sur le *Morkoth* pour le dissimuler contre les sorts de divination permet au kraken de localiser le navire avec précision.

Si les personnages libèrent Hekaton et quittent le *Morkoth* dans l'heure qui suit, Slarkrethel arrive trop tard pour les arrêter. Si les personnages sont toujours à bord du *Morkoth* une heure après avoir libéré Hekaton, le kraken leur rend inopinément visite. Le kraken annonce son arrivée en enroulant ses gigantesques tentacules autour de la coque du *Morkoth*. Toutes les créatures à bord du navire sont surprises à moins qu'elles ne soient en train nager sous le navire et y voient l'énorme kraken s'approcher directement de l'embarcation. Une fois que le kraken a frappé, toutes les créatures participant à cette rencontre doivent lancer l'initiative.

Slarkrethel veut terroriser et humilier les aventuriers, pas les anéantir. Il utilise donc principalement ses tentacules pour écraser le *Morkoth* et le tirer dans les profondeurs. Le kraken ne permet en aucun cas au navire de tomber aux mains de l'ennemi. En une action, le kraken peut attaquer le *Morkoth* avec ses dix tentacules et infliger 250 points de dégâts contondants au navire à chacun de ses tours, ce qui correspond à seuil de dégâts du *Morkoth* et à la capacité de monstre de siège du kraken. En supposant que le vaisseau ait tous ses points de vie lorsque Slarkrethel attaque, le vaisseau est détruit après le second tour de combat du kraken. Lorsqu'il écrase le navire, le kraken ne peut entreprendre aucune autre action mais peut utiliser ses actions légendaires normalement. Hekaton n'a pas peur de faire face au kraken et celui-ci n'hésite pas à tuer le roi des géants des tempêtes (voir « Développement »).

Slarkrethel est un kraken, avec les modifications suivantes :

- Slarkrethel a une puissance de 25 (75 000 XP).
- Il bénéficie des capacités de résistance légendaire et de lanceur de sorts décrites ci-dessous, et il lance le sort de prémonition sur lui-même avant d'attaquer.

Résistance Légendaire (3 / Jour) : Si Slarkrethel échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de réussir à la place.

Lanceur de sorts : Slarkrethel est un lanceur de sorts de niveau 20. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (DD de sauvegarde des sorts 22 ; +14 de modificateur aux attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de magiciens suivants :

- 1er niveau (4 emplacements) : *compréhension des langues, détection de la magie, identification, sommeil*
- 2ème niveau (3 emplacements) : *cécité / surdité, détection des pensées, suggestion*
- 3ème niveau (3 emplacements) : *vol, non-détection, communication à distance*
- 4ème niveau (3 emplacements) : *œil magique, tempête*

- *de grêle, localisation de créature*
- 5ème niveau (3 emplacements) : *nuage mortel, scrutation, télékinésie*
- 6ème niveau (2 emplacements) : *chaîne d'éclair, pétrification, suggestion de groupe*
- 7ème niveau (2 emplacements) : *boule de feu à retardement, dissimulation, téléportation*
- 8ème niveau (1 emplacement) : *contrôle du climat, esprit faible*
- 9ème niveau (1 emplacement) : *prémonition, mot de pouvoir mortel*

Développement

Une fois qu'il coule le *Morkoth*, le kraken se retire dans les profondeurs obscures. Si Hekaton est présent, le kraken tente d'entraîner le géant des tempêtes avec lui, laissant les aventuriers chétifs et insignifiants vivant en surface se débrouiller seuls. Hekaton ne survit pas longtemps dans les griffes du kraken. Si le roi des tempêtes meurt, tout n'est pas perdu. Les personnages peuvent revenir à Maelstrom et annoncer la triste nouvelle à Serissa. Bien que la mort d'Hekaton soit dure pour elle, Serissa est déterminée à voir l'Ordre restauré en son nom et prendra la place de son père dans le prochain chapitre de l'aventure.

Retour à Maelstrom

Le chapitre suivant commence par le retour des personnages à Maelstrom, qui consolident leur alliance avec les géants des tempêtes et complotent avec les géants pour éliminer Iymrith. Si les personnages ne parviennent pas à sauver le roi Hekaton, l'aventure peut continuer sans lui tant que les personnages ont encore un ou deux alliés dans la cour du roi des tempêtes. Voir le début du chapitre 12 pour plus de détails.

Des échecs et des erreurs de calcul de la part des personnages pourraient créer une situation dans laquelle ils ne pourraient pas retourner à Maelstrom ou n'auraient aucune raison de le faire. Par exemple, s'ils ne parviennent pas à sauver Hekaton des griffes de la Société du Kraken et perdent la conque de téléportation, les personnages pourraient choisir d'éviter tout autre contact avec les géants des tempêtes et de concentrer leur attention ailleurs. Le même développement pourrait s'ensuivre si les personnages ont fait de Serissa et d'Uthor des ennemis en volant les géants des tempêtes ou en blessant des membres de la famille royale. En dépit des géants des tempêtes, les personnages pourraient avoir un compte personnel à régler avec Iymrith (un désir de venger Harshnag, par exemple) et pourraient décider de poursuivre le dragon eux-mêmes une fois qu'ils trouveraient son antre. Dans un tel scénario, vous pouvez chronométrer les événements de sorte que les géants des tempêtes arrivent dans l'antre d'Iymrith en même temps que les personnages, ce qui leur donne l'occasion de joindre leurs forces et de se réconcilier de leurs griefs passés. Inversement, les personnages pourraient choisir d'éviter une autre confrontation avec Iymrith, en sautant le chapitre 12, et se concentrer sur les derniers seigneurs géants maléfiques. Essayez de ne pas forcer les personnages dans un sens ou dans l'autre. Laissez-les faire les choix difficiles !

Montée en Niveau des Personnages

La tentative des personnages de sauver le roi Hekaton est plus importante que le résultat. Tant qu'ils essaient, les personnages gagnent un niveau à la fin de ce chapitre et devraient être au 10ème niveau lorsqu'ils affronteront Iymrith au chapitre 12 « Fléau du désert ». Compte tenu du danger que représente Iymrith, les joueurs pourraient souhaiter que leurs personnages gagnent plus de niveaux avant d'affronter l'ancienne dragonne bleue dans son antre. Les personnages peuvent s'en prendre à tous les seigneurs géants maléfiques qui restent, en gagnant un niveau chaque deux défaites et en affrontant Iymrith au niveau 11 ou 12.







Chapitre 12: Fléau du Désert

À son retour à Maelstrom, le roi Hekaton n'hésite pas à agir contre le mal qui menace tous les géants.
Hekaton, à l'aide de son bassin de scrutation, découvre où Iymrith s'est terrée. Assis sur le Trône de Crâne de dragon, Hekaton convoque les aventuriers devant lui, les remercie pour leur aide jusque-là et leur demande de se joindre à lui pour affronter Iymrith en prenant d'assaut l'antre de la dragonne dans le désert d'Anauroch. Si les personnages ont été incapables de sauver le roi des géants des tempêtes, ou si Hekaton n'a pas survécu, la princesse Serissa jure de venger la mort de son père, promettant que la supercherie d'Iymrith ne restera pas impunie. Elle se tourne une nouvelle fois vers les aventuriers, les implorant de se joindre à elle pour affronter la dragonne.

Un ancien dragon bleu est une rencontre difficile pour un groupe d'aventuriers de niveau 10, mais les personnages ont des géants de la tempête qui surveillent leurs arrières. Hekaton ou Serissa donne également à chaque personnage une potion de taille géante (voir annexe B) du trésor royal, leur permettant de faire face à **la dragonne comme de véritables géants le moment venu. Les géants des** tempêtes décrivent l'effet et la durée des potions, mais ils laissent aux personnages le soin de décider si et quand les utiliser. Les personnages peuvent avaler leurs potions avant d'entrer dans l'antre d'Iymrith ou attendre qu'ils soient sur le point d'engager la bataille contre la dragonne. Inversement, un ou plusieurs personnages peuvent préférer utiliser les potions uniquement en dernier recours.

Hekaton ou Serissa donne également au groupe une griffe de la rune de dragon (voir annexe B) retrouvée dans un navire échoué près de Maelstrom. Comme les potions, cet objet est un cadeau. Les personnages peuvent en faire ce qu'ils veulent.

Trouver Iymrith

Les géants des tempêtes se chargent de localiser la dragonne pour que les personnages puissent se concentrer sur leurs préparatifs en vue de l'épreuve de force finale. Hekaton et Serissa savent que les dragons bleus favorisent les environnements désertiques et il ne leur faut pas mener

beaucoup de recherches pour découvrir qu'Iymrith a une réputation dans le Nord. Les géants des tempêtes apprennent les faits suivants sur leur ennemi juré :

- Iymrith est un ancien dragon bleu connu sous le nom de « Fléau du désert ». Elle est aussi appelée « le dragon des statues » car elle crée des statues vivantes (en réalité des gargouilles) pour protéger son antre.
- Son antre est un amphithéâtre en ruine à moitié enseveli dans les sables froids du désert au nord-est d'Ascore, une ancienne ville naine abandonnée.
- Elle est un lanceur de sorts et, comme tous les dragons bleus, elle est immunisée aux dommages de foudre.

Fort de ces informations, Hekaton (ou Serissa) laisse l'Imperator Uthor en charge de Maelstrom et part avec quatre gardes du corps géants nommés Nimir, Orlekto, Shaldoor et Vaasha (voir l'annexe D pour leurs statistiques) pour affronter Iymrith. Les personnages sont invités à se joindre à eux. Le roi Hekaton a 330 points de vie en pleine santé, mais il possède les statistiques d'un géant des tempêtes classique. Si Serissa mène les attaquants, reportez-vous à la section 15 du chapitre 10 pour connaître les modifications apportées à ses statistiques.

Les géants des tempêtes chevauchent des baleines jusqu'à Baleinos. Arrivés aux îles, ils chevauchent des rocs pour parcourir la distance restante jusqu'à Anauroch. Lorsqu'ils sont à environ un kilomètre de l'antre d'Iymrith, les géants des tempêtes descendent et s'approchent à pied, laissant les rocs se percher au sommet d'affleurements rocheux et attendre leur retour. Les personnages peuvent chevaucher avec les géants ou utiliser un autre moyen de transport, à leur convenance.

Les géants des tempêtes ne sont pas discrets et préféreraient lancer un assaut direct sur l'antre d'Iymrith, mais ils ajusteront leur tactique en fonction des désirs des personnages. Si les personnages préfèrent une approche furtive, les géants proposent de créer une diversion afin que les personnages puissent entrer dans l'antre d'Iymrith sans être détectés. Un tel plan a plus de chance de réussir si les personnages s'abstiennent de boire leur potion de taille géante jusqu'à ce qu'ils aient infiltré l'antre.

Il est préférable qu'Hekaton (ou Serissa) reste un PNJ sous le contrôle du maître du jeu. Vous pouvez laisser vos joueurs diriger les autres géants des tempêtes si vous le préférez (et s'ils aimeraient le faire). Copiez les statistiques des PNJ géants des tempêtes dans l'annexe D et répartissez-les parmi les joueurs de votre groupe. Si votre groupe compte plus de quatre joueurs, tous les joueurs ne recevront pas de PNJ géant des tempêtes à jouer, et ce n'est pas grave. Les blocs de statistiques des géants sont accompagnés de notes sur leur comportement que les joueurs peuvent utiliser pour jouer les géants avec précision. L'un des géants (Orlekto) a de sinistres arrière-pensées qui pourraient entrer en jeu lors des événements de ce chapitre. Si vous avez un joueur particulièrement doué pour jouer le rôle d'un personnage sournois, pensez à donner Orlekto à ce joueur.

Vous pouvez faire en sorte que tous les géants des tempêtes agissent à la même initiative ou que les joueurs lancent l'initiative pour chaque géant des tempêtes. La première approche accélère le combat ; la dernière mène à une bataille avec plus de vraisemblance.

Le Retour d'Harshnag
Si les personnages décident d'affronter Iymrith sans géants en renfort, envisagez de faire apparaître Harshnag à l'improviste qui leur propose de combattre à leurs côtés. Géant peu loquace, Harshnag parle peu de la façon dont il a survécu à la destruction du temple de l'Annam. La vérité est qu'il a échappé à une mort certaine en sautant dans la chambre de l'oracle. Il y resta piégé jusqu'à ce qu'un allié magicien apparaisse et le sauve à l'aide d'un sortilège de téléportation. Harshnag refuse de révéler l'identité de ce magicien. Le magicien pourrait être Elminster de Valombre (Shadowdale), Laeral Main-d'argent (Silverhand) d'Eauprofonde, le Ménestrel et Archimage Krowen Valherse (voir la section « Everlund » au chapitre 3), un ancien dragon lanceur de sorts sous forme humanoïde ou tout autre personnage de votre campagne.

L'Antre d'Iymrith

Le Fléau du Désert a revendiqué un immense amphithéâtre abandonné dans le désert comme son antre (indiqué sur la carte 12.1). Sous l'amphithéâtre se trouvent des salles où le dragon bleu dort et cache son trésor. Lorsque les personnages s'approchent de l'antre d'Iymrith pour la première fois, lisez ou paraphrasez le texte encadré suivant à haute voix aux joueurs.

Votre long voyage se termine ici, dans le désert. Des nuages noirs tourbillonnants assombrissent le ciel sous les coups de tonnerre et les éclairs. À moitié enfoui dans les dunes froides, se trouve un amphithéâtre en ruine orné de statues, souvent brisées, dont les vestiges sont usés par le vent et le sable. Deux grands trébuchets se dressent au sommet des ruines. Alors que des acclamations retentissaient autrefois dans cette grande ville, c'est maintenant une forteresse solennelle qui se dresse devant vous, attendant que vous vous approchiez.

Iymrith's Lair

Surface Level

+70 ft.
+50 ft.
Trebuchet
Trebuchet
+30 ft.
+40 ft.
+30 ft.
+20 ft.
+10 ft.
1
1C
+30 ft.
+20 ft.
+10 ft.
Open to 2
Stairs down to 2
Stairs down to 2
1A
Down to 5
1B
+40 ft.
+30 ft.
+20 ft.
+10 ft.
+20 ft.
+10 ft.
Mystics' Camp

Underground Level

Statue
+40 ft.
+30 ft.
+20 ft.
+10 ft.
+20 ft.
+10 ft.
Collapsible Passage
3
+10 ft.
+20 ft.
+30 ft.
+20 ft.
+10 ft.
4
+10 ft.
+20 ft.
+30 ft.
+40 ft.
+10 ft.
+20 ft.
+30 ft.
Up to 1C
+10 ft.
+20 ft.
2
Collapsible Passage
+10 ft.
+20 ft.
Up to 1
Up to 1
Up to 1A
5
Up to 1B

Gargoyle plinth
Sinkhole

1 square = 10 feet

L'orage est l'œuvre de la dragonne - un effet régional (voir l'entrée sur le dragon bleu dans le Manuel des Monstres) qui s'étend sur une distance de 10 km dans toutes les directions. La tempête n'a aucun effet sur la bataille lorsqu'elle a lieu. C'est simplement un reflet de l'humeur d'Iymrith.

Les géants des tempêtes qui avancent hardiment vers l'amphithéâtre avec des armes à la main tirent sur les trébuchets (voir la zone 1). Les personnages peuvent laisser les géants des tempêtes mener seuls ces attaques pendant qu'ils vont dans une autre direction, ou ils peuvent se joindre aux géants dans leur assaut direct. Lorsque des géants des tempêtes ou des personnages de taille géante s'approchent à moins de 300 mètres de l'amphithéâtre, les gargouilles les remarquent et actionnent les trébuchets. Les géants peuvent lancer des éclairs sur les gargouilles et les trébuchets une fois qu'ils se trouvent à moins de 150 mètres d'eux.

Si un géant des tempêtes ou un personnage de taille très grande se tient dans l'amphithéâtre et défie directement Iymrith, l'ego de la dragonne l'emporte, et elle relève le défi en rampant hors de son antre pour détruire ses adversaires. Sinon, elle reste cachée dans la zone 3 et laisse ses gargouilles affaiblir ses ennemis.

Iymrith peut utiliser ses actions d'antre à l'intérieur de l'amphithéâtre ainsi que dans le cachot qui se trouve en dessous. La dragonne ne gâche pas son souffle de foudre sur les géants des tempêtes ; de même, les géants des tempêtes savent que leurs lancers de foudre n'ont aucun effet sur Iymrith. Les géants n'ont apporté aucune pierre avec eux, mais ils peuvent lancer des morceaux de grès arrachés à l'amphithéâtre d'Iymrith.

Si Iymrith est attirée à la surface et réduite à 240 points de vie ou moins, elle se retire au niveau du donjon souterrain et se positionne définitivement là. Elle peut faire s'effondrer les tunnels (voir l'encadré « l'antre d'Iymrith : caractéristiques générales ») ainsi qu'en creuser de nouveaux, si besoin.

L'Antre d'Iymrith : Caractéristiques Générales

La tanière de la dragonne se compose d'un amphithéâtre de grès entouré de sable et de quelques dépendances en ruines, ainsi qu'un niveau souterrain en dessous de l'amphithéâtre. Les caractéristiques générales de l'antre d'Iymrith sont résumées ci-dessous.

Architecture du souterrain : Le niveau souterrain comprend des zones travaillées et des zones dégrossies :

- Les zones travaillées ont des plafonds plats en grès de 12 mètres de hauteur, avec des tunnels de communication de 6 mètres de hauteur. Elles ont des murs de briques faits avec du sable et de l'argile et des sols recouverts de carreaux de grès.
- Les zones dégrossies ont été creusées par la dragonne dans de l'argile et du sable et ont des plafonds dont la hauteur varie de 6 à 9 mètres.

Sous sa forme de dragon, Iymrith peut se déplacer sans entrave dans des passages de 9 mètres de large. Elle peut se faufiler à travers des passages de 6 mètres de large. Les ouvertures inférieures à 6 mètres sont trop petites pour que la dragonne puisse s'y faufiler, mais Iymrith peut effectivement creuser de nouveaux passages ou élargir les passages existants, en se déplaçant à travers l'argile et le sable à la vitesse de son fouissage.

Passages instables : Les lignes en pointillés délimitent ces lieux sur la carte. Iymrith a affaibli les plafonds dans ces endroits pour pouvoir les faire s'effondrer, soit pour couper les issues de secours, soit pour piéger les intrus. Une créature peut déclencher un effondrement en infligeant au moins 10 points de dégâts au plafond avec une seule attaque ou un seul effet de sort. L'effondrement rend le passage impraticable jusqu'à ce que le sable et la pierre soient enlevés, ce qui nécessite 250 heures de travail. (Plusieurs créatures travaillant ensemble peuvent réduire le temps en conséquence). Toute créature dans la section de tunnel marquée lorsqu'elle s'effondre doit effectuer un test de sauvegarde de Dextérité DD 15. En cas d'échec, la créature subit 22 (4d10) points de dégâts contondants suite à la chute d'une pierre et est ensevelie sous la pierre et le sable. Pendant qu'elle est ensevelie, la créature est à terre et aveuglée. De plus, elle ne peut pas respirer et a une couverture totale contre les attaques et autres effets qui pourraient la cibler.
Une créature fouisseuse (telle qu'un dragon bleu) peut se déplacer dans la zone effondrée à sa vitesse de fouissage, ne laissant aucun tunnel dans son sillage tandis que le sable se remplit derrière elle. Une créature enfouie qui n'a pas de vitesse de fouissage peut, au début de son tour, effectuer un test de Force DD 15 (athlétisme). Si le test réussit, la créature peut se tirer dans un sens ou dans l'autre à raison de 0.3 mètres pour chaque mouvement de 1.5 mètre dépensé. Si ce mouvement ne suffit pas pour sortir de la zone effondrée, la créature peut répéter le test lors de son prochain tour. Une créature se tenant à l'une des extrémités de la zone effondrée peut utiliser son action pour tirer une créature enfouie hors de la zone, à condition que la créature enterrée soit à portée de main (aucun test de capacité n'est requis).

Éclairage : Iymrith utilise sa vision dans le noir pour voir au niveau du souterrain. Aucune source de lumière n'est

présente, à l'exception de celle que les visiteurs emportent avec eux.

Monticules de sable : Sur la carte, des monticules de sable sont indiqués dont la hauteur varie de 3 à 12 mètres. Ce sont des terrains difficiles pour les créatures de taille grande ou inférieure.

1. L'Amphithéâtre et le Environs

L'amphithéâtre se trouvait autrefois au centre d'une ville magnifique, dont les vestiges sont ensevelis sous le sable. Les murs présentent de nombreuses fissures et autres prises, ce qui permet de les escalader facilement. Iymrith a tracé un sillon dans la partie nord-est de l'amphithéâtre, laissant un chemin rempli de gravats menant à un gouffre ouvert et qui en dissimule un autre qui longe la route (voir « gouffres »).

Les Gargouilles et les Trébuchets

Trente **gargouilles** habitent l'amphithéâtre. Vingt-deux d'entre elles sont perchées sur des socles en pierre, attendant de plonger en piqué pour attaquer les intrus. Les huit gargouilles restantes manœuvrent les trébuchets en bois - quatre par arme. Deux gargouilles utilisent leurs actions pour charger un trébuchet, tandis que deux autres utilisent leurs actions pour viser. Une fois qu'un trébuchet est chargé et qu'il est pointé sur sa cible, l'une des gargouilles utilise son action suivante pour tirer avec l'arme. Cette routine permet de charger, viser, et tirer avec un trébuchet tous les deux tours. Pour les règles et les statistiques relatives au trébuchet, reportez-vous à la section « l'équipement de siège » du chapitre 8 du *Guide du Maître du Donjon*.

Camps Mystiques

Trois tentes entourent un feu de camp fumant au sud-est de l'amphithéâtre. Une fouille du camp révèle une couche de lit vide dans chaque tente. Le camp appartient aux yuan-ti dans la zone 3 et est actuellement inoccupé. Les personnages peuvent suivre leurs traces dans le sable (une ligne ondulée laissée par une créature serpentine plus huit séries d'empreintes de pas) jusqu'aux escaliers menant à la zone 5 (voir « escalier descendant »).

Gouffres

Plusieurs gouffres mènent aux chambres inférieures.

- Un grand gouffre béant au milieu de l'amphithéâtre tombe dans la zone 2 ; Iymrith l'utilise pour entrer et sortir de son antre.
- Trois gouffres dissimulés sont marqués comme 1A, 1B et 1C sur la carte.

La première créature à pénétrer dans l'espace d'un gouffre dissimulé fait apparaître celui-ci et doit réussir sur un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 ou tomber au fond de celui-ci. Une créature qui tombe dans un gouffre atterrit sur le sol mais ne subit aucun dommage, car le sable amortit sa chute. Le gouffre reste ouvert par la suite. Le gouffre 1A s'abaisse dans un passage grossièrement taillé qui relie les zones 4 et 5. Le gouffre 1B est situé directement au-dessus de la fosse pourpre dans la zone 5, et toute créature y tombant est surprise et attaquée par 1d4 vers gris. Le gouffre 1C s'enfonce dans une caverne dégrossie à l'ouest des zones 2 et 3.

Escalier Descendant

À chaque extrémité de la forme en « U » de l'amphithéâtre, il y a un escalier-tunnel qui descend jusqu'à une passerelle de sable menant à la zone 2.

Le bâtiment en ruine au sud de l'amphithéâtre était autrefois le sous-sol d'une scène. Il contient un escalier ensablé, large de 3 mètres qui descend sur 15 mètres jusqu'à la zone 5.

2. Cavité d'Entrée

Des murs de séparation faits de blocs de grès étanches soutiennent le plafond de cette pièce, qui est une colline de sable de 6 mètres de hauteur. Six mètres au-dessus du sommet du monticule se trouve un trou béant dans le plafond qui mène à l'extérieur. Le trou laisse entrer la lumière du soleil pendant la journée et le clair de lune la nuit. La lumière ne s'étend pas au-delà de la pièce. Iymrith utilise ce trou pour entrer et sortir de son antre, et on peut voir les traces de ses énormes pattes qui vont et viennent d'une pièce encore plus grande au nord (zone 3), de laquelle on peut entendre des chants et voir la lumière des torches.

3. Serpents des Sables

Deux rangées de piliers en grès soutiennent le plafond de cette vaste salle. Avant qu'Iymrith ne la revendique comme sienne, cette pièce était autrefois un temple secret appartenant à une secte de mystiques yuan-ti vivant dans le désert, les Serpents des Sables. Ces mystiques vénèrent Dendar le Serpent de Nuit (voir l'entrée du yuan-ti dans le *Manuel des Monstres* pour plus d'informations sur cette divinité). Iymrith a invité les mystiques présents à contacter

leur dieu démon, dans l'espoir qu'il puisse lui prodiguer des conseils sur la manière d'écraser ses ennemis. Parce qu'elle est devenue désespérée, Iymrith est prête à faire confiance aux interprétations des murmures du Serpent de Nuit par les mystiques, qu'elle ne comprend pas. Des tas de sable allant du sol au plafond ont été poussés dans trois des coins de la pièce. L'un des monticules cache un trou dans le mur ouest (voir « Trous de la dragonne »). À moins qu'Iymrith ne soit attirée à la surface et vaincue à cet endroit, l'ancien dragon bleu se cache sous le tas de sable situé dans le coin sud-est de la pièce. Seuls ses yeux et sa corne sont visibles, et uniquement pour les personnages dont le score de perception passive (sagesse) est de 17 ou plus. Tout personnage qui cherche dans ce coin de la pièce repère automatiquement le dragon.

Iymrith (voir annexe C) utilise ici ses actions d'antre.

Statue de Serpent Démoniaque

À l'extrémité nord de la pièce se trouve une statue en albâtre sculptée pour reproduire le cou et la tête d'un serpent démoniaque géant sortant d'un bloc de pierre. Le bloc mesure 3 mètres de haut et le serpent s'élève jusque 3 mètres plus haut, avec deux yeux brillants en obsidienne polie (voir « Trésor »). Sa bouche à crochets est ouverte et son regard dirigé vers un trou de 6 mètres de diamètre dans le sol en grès. Le trou représente le sommet d'un puits de 240 mètres de profondeur, dont le quart inférieur est rempli de sable et de vieux os (sacrifices antérieurs à Dendar le Serpent de Nuit). Au bord du trou se trouvent trois **yuan-ti sang-pur** vêtus de robes du désert et six **yuan-ti malisons**. Deux des malisons sont de type 1 (corps humain avec une tête de serpent), deux de type 2 (tête et corps humains, avec des serpents à la place des bras) et un de type 3 (tête et buste humains avec des serpents à la place des jambes). Les yuan-ti chantent une vile prière à la fin de laquelle un sang-pur saute dans le puits mourant. Son sacrifice provoque de faibles murmures prophétiques qui surgissent des profondeurs, parlant en langue abyssale. Tout personnage à portée de voix qui comprend l'abyssal peut traduire les murmures démoniaques :

> Destruction et ruine, éclat et tonnerre, Laissez-les réclamer le butin de la dragonne ;
> La mort est proche ! L'heure du jugement est venue ! À la lame et au sort elle succombera.

Dendar, le Serpent de la Nuit, ayant présagé le sort de Iymrith, ne lui offre aucun espoir ni aucun conseil. Une fois que le démon-dieu a parlé, Iymrith appelle le yuan-ti, lui demandant de traduire ses paroles. Plutôt que de risquer de la mettre en colère en lui révélant la vérité, le yuan-ti ment et dit au dragon qu'elle doit affronter son ennemi au combat. Iymrith en conclut qu'elle doit tuer le chef des géants des tempêtes pour détruire tout espoir de paix durable entre les géants et les petites gens. Une fois le dragon parti, le yuan-ti tente de fuir l'antre du dragon par la voie la plus sûre, en attaquant les personnes qui se trouvent sur son chemin.

Un yuan-ti capturé et interrogé tente d'obtenir sa liberté en offrant des informations utiles sur le trésor du dragon. Tous les yuan-ti ont, à un moment ou à un autre, vu Iymrith enterrer ou déterrer des sarcophages dans son coffre au trésor (zone 4). Les cultistes soupçonnent le dragon bleu de garder ses babioles les plus précieuses dans ces sarcophages. Un yuan-ti partage cette information en échange de la promesse de sa libération.

Trous de la Dragonne

Iymrith a percé deux murs et creusé des tunnels et des chambres au-delà, agrandissant son antre.

Un trou de 9 mètres de diamètre dans le mur ouest est enterré sous un monticule de sable de 9 mètres de haut. Iymrith peut creuser dans le sable pour atteindre la zone 4 de l'autre côté.

Un trou de 9 mètres de large dans le mur est apparent aux yeux de tous et mène à un passage déformé qui se connecte finalement à la zone 2.

Trésor

Toute créature qui peut atteindre les yeux de la statue peut les extraire avec un poignard, un pied de biche ou un outil similaire. Chaque œil est un globe d'obsidienne polie d'un diamètre de 10 centimètres, d'une valeur de 250 po et pesant 11 kilos.

4. Trésor d'Iymrith

Iymrith a creusé cette caverne dans le sable, l'argile et le rocher et s'en sert pour stocker son trésor. Au milieu de la caverne se trouvent deux murs de grès de 3 mètres de haut. Un gigantesque tas de pièces d'or gît dans le sable, à la jonction des murs.

Lorsqu'une créature autre qu'Iymrith s'approche à moins de 3 mètres de la pile de trésors, les pièces d'or sont balayées en quatre tourbillons. Ces vortex sont quatre **élémentaires de l'air** qui infligent des dégâts supplémentaires à cause des pièces d'or qui tournoient autour d'elles à grande vitesse. Chaque attaque de pièces inflige 18 (3d8 + 5) points de dégâts contondants et l'attaque de cyclone des élémentaires inflige 20 (4d8 + 2) points de

dégâts contondants (la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussie, comme c'est d'usage). Lorsqu'un élémentaire de l'air est détruit, les pièces d'or qu'il fait tournoyer tombent au sol (voir « Trésor »).

Les trésors les plus précieux de la réserve d'Iymrith sont contenus dans six sarcophages en pierre éparpillés dans la pièce et enfouis à 3 mètres de profondeur sous un sol sableux. Un sort de *dissimulation* qui le rend invisible et insensible à la détection magique est lancé sur chaque sarcophage. Le sort de *dissimulation* sur un sarcophage se termine quand une créature entre en contact direct avec lui. Une créature qui passe une heure à creuser dans cette caverne a 10% de chance de trouver un sarcophage. Un groupe de personnages travaillant ensemble doit passer au moins 10 minutes à nettoyer le sable autour du sarcophage avant que celui-ci ne puisse être ouvert. Alors et seulement alors, un personnage peut utiliser une action pour essayer d'ouvrir le couvercle d'un sarcophage, et ce, avec un test de Force réussi DD 13 (athlétisme). L'utilisation d'un pied de biche ou d'un outil similaire confère un avantage sur le test.

Trésor

Chaque élémentaire de l'air a 2 500 PO tourbillonnant à l'intérieur.

Les six sarcophages hébergeaient les momies de prêtres nétheres morts, jusqu'à ce qu'Iymrith dévore leurs restes pour faire de la place pour son précieux butin. (Elle a laissé une des momies intactes comme surprise pour les éventuels voleurs). Le contenu des sarcophages est décrit ci-dessous dans l'ordre dans lequel ils sont trouvés. Les objets magiques sont déterminés en jetant le dé sur la table des objets magiques au chapitre 7 du *Guide du Maître du Donjon*.

Le premier sarcophage contient quatre objets magiques. Jetez le dé sur la table des objets magiques F pour chaque objet. Si Iymrith a volé le Sceptre de Korolnor (voir annexe B) de Serissa, il se trouve également à l'intérieur de ce sarcophage.

Le deuxième sarcophage contient trois objets magiques. Jetez le dé sur la table d'objets magique G pour chaque objet.

Le troisième sarcophage contient deux objets magiques. Jetez le dé sur la table d'objets magiques H pour chaque objet.

Le quatrième sarcophage contient un objet magique, déterminé en jetant le dé dans la table I des objets magiques. Cet article repose sur un lit de 900 pp.

Le cinquième sarcophage contient un bol fabriqué à partir du crâne d'un dragon d'or (d'une valeur de 25 po) contenant vingt pierres précieuses de 500 po chacune. Plusieurs autres objets sont empilés autour du bol en ivoire : un heaume en mithral sculpté pour ressembler à une tête de dragon bleu (d'une valeur de 250 po), un peigne en or en forme de dragon serti de grenats rouges pour les yeux (d'une valeur de 750 po), un cache-œil avec un faux œil en saphir bleu et en pierre de lune (d'une valeur de 2 500 po) et un plateau de jeu d'échecs draconiques en jade avec des pièces de jeu assorties, sculptées pour ressembler à des dragons métalliques et chromatiques (d'une valeur de 7 500 po pour l'ensemble complet).

Le sixième et dernier sarcophage contient Shaxan Kazraat, un néthere **seigneur momie** qui se réveille et attaque ses libérateurs. Le seigneur momie a été chassé de sa tombe par Iymrith et ne peut pas faire d'action d'antre ni avoir d'effets régionaux se produisant aux alentours de l'antre du dragon. Shaxan Kazraat porte un bandeau en or noir en forme de cobra qui possède de minuscules opales noires pour les yeux et des crocs de rubis (d'une valeur de 7 500 po). Un compartiment secret à l'intérieur du sarcophage contient le cœur intact (bien que desséché) du seigneur momie dans une pochette en tissu noir. Un personnage qui fouille le sarcophage trouve le compartiment et la pochette avec un test réussi de Sagesse DD 15 (perception).

5. Pouponnière de Vermissaux Pourpre

Tout le monde a besoin d'un passe-temps. La dernière activité d'Iymrith consiste à élever des vermisseaux pourpres jusqu'à ce qu'ils soient assez gros pour être relâchés dans la nature. Elle déterre des nids de vers pourpres sous le sable du désert, vole les œufs et les ramène dans son antre. Lorsque les œufs éclosent, elle enferme les vermisseaux dans un fourrage équilibré et leur fournit un régime alimentaire sain pour qu'ils grandissent et deviennent forts.

Iymrith a converti une fosse en forme de T de 3 mètres de profondeur au milieu de la pièce en une « aire de jeu » pour les **vermisseaux pourpre**. La fosse contient actuellement trente vermisseaux pourpres, qui se tortillent (voir annexe C). Bien qu'ils soient trop petits pour s'enfouir ou sortir du puits, les vermisseaux attaquent avec empressement les autres créatures qui entrent dans le puits, y compris les créatures qui tombent dans le gouffre situé au-dessus (voir la section « Gouffres » de la zone 1).

Conclusion de l'Aventure

Iymrith est trop fière pour abandonner son antre et se bat jusqu'à la mort pour le défendre. Le rôle joué par les personnages dans la mort d'Iymrith force Hekaton à admettre qu'il a mal jugé le petit peuple. Son épouse bien-

aimée lui a dit un jour que si les géants et les petites gens apprenaient à coexister pacifiquement et à s'entraider, le monde s'en porterait mieux. Ému par l'héroïsme du groupe, Hekaton admet qu'il aurait dû écouter les paroles de Neri. « Les géants des tempêtes et les petites personnes peuvent travailler ensemble, déclare-t-il, pour créer un monde meilleur, libéré de la tyrannie des dragons ». Il promet d'honorer les personnages et son épouse en s'alliant au petit peuple contre les autres menaces draconiques. Il croit que c'est le test qu'Annam le Père-de-tous lui a imposé - et cette alliance, espère-t-il, rétablira l'Ordre tel qu'il était.

Qu'Hekaton ait raison ou non, c'est à vous de le décider. Voir des géants et de petits gens qui travaillent ensemble pour détruire un ennemi commun pourrait inspirer Annam le Père-de-tous à élever de nouveau les géants des tempêtes au sommet de l'Ordre, ou la hiérarchie des géants pourrait rester une question ouverte. Quoi qu'il en soit, la mort d'Iymrith n'a aucun effet sur les machinations des seigneurs géants maléfiques du Nord qui visent à gagner les faveurs de leurs dieux et à atteindre le sommet de l'Ordre. Les personnages pourraient être amenés à affronter et à vaincre ces derniers seigneurs géants. Hekaton pense que c'est une bonne idée et ne fait rien pour nuire à leurs efforts.

Si Serissa a participé à la bataille contre Iymrith à la place de son père, elle les remercie pour leur héroïsme et, tout comme son père, se réjouit de la coopération future entre petits gens et les géants. De même, Serissa n'hésite pas à laisser les personnages se débrouiller avec les seigneurs géants maléfiques qui menacent toujours le Nord. Elle a hâte de retourner à Maelstrom et de raconter l'histoire de la défaite d'Iymrith, sachant que cela ramènera les géants à sa cour.

De puissants dragons maléfiques tels que Klauth et Claugiyliamatar ne sont guère attristés par la mort d'Iymrith, mais ils ne sont pas ravis de voir les géants et les petites personnes travailler ensemble. Ils attendent leur heure, comme le font les vieux dragons, et attendent de voir combien de temps l'alliance durera.

Bien qu'Iymrith ait rencontré sa fin dans cette aventure, l'héritage du dragon bleu subsiste sous la forme de sa progéniture (voir la section « Ascore » au chapitre 3). Ils s'affrontent, le vainqueur s'octroyant l'antre d'Iymrith et le titre de « Fléau du désert ».

Montée en Niveau des Personnages
Avec la défaite d'Iymrith, les personnages gagnent un niveau. Si les joueurs souhaitent vaincre les derniers seigneurs géants, vous pouvez continuer l'aventure et permettre aux personnages de gagner un nouveau niveau à chaque deux autres seigneurs géants qu'ils contrecarrent.





Annexe A : Aventures Liées

Wizards of the Coast a publié d'autres aventures de D&D pouvant servir de tremplin à l'aventure *Le Tonnerre du Roi des Tempêtes*, non seulement pour amener les personnages au niveau 5, mais aussi pour les diriger vers l'un des trois emplacements décrits au chapitre 2. Si l'un des personnages est affilié à une faction, telle que les Ménestrels, vous pouvez les guider vers Bryn Shander, Champsdorés ou Troisangliers en demandant à un représentant de cette faction de leur donner une quête. Avec la menace croissante des géants dans le Nord, la quête pourrait être aussi simple que de protéger le lieu contre une éventuelle attaque de géant

La Mine Perdue de Phandelver

La Mine Perdue de Phandelver est une aventure du Kit d'Initiation de DUNGEONS & DRAGONS, conçue pour faire évoluer des personnages du 1er au 5ème niveau. Les personnages qui l'achèvent sont au bon niveau pour commencer *Le Tonnerre du Roi des Tempêtes*, et Troisangliers est leur point de départ idéal (voir le chapitre 2). L'astuce consiste à les amener de Phandalin à Troisangliers, qui se trouve à l'est le long d'un sentier qui traverse les prairies et les contreforts. Vous pouvez simplement déclarer que le groupe effectue le voyage sans incident ou indiquer une raison pour laquelle ils souhaiteraient visiter Troisangliers. La ville est un bon endroit pour se réapprovisionner, mettre à niveau leur équipement, vendre leur butin et vivre de nouvelles aventures. Si ces raisons ne suffisent pas, voici quelques points liés aux PNJ de Phandalin que vous pouvez utiliser pour diriger les personnages vers Troisangliers.

Livraison pour l'Écu du Lion

Linene Ventgris, qui gère le comptoir commercial à Phandalin pour le compte d'une société marchande, le comptoir de l'Ecu du Lion, a une collègue, Alaestra Ulgar, qui vit à Troisangliers avec son partenaire commercial, Narth Tezrin. Linene a écrit une lettre à son amie, décrivant les récentes tribulations à Phandalin, et demande aux personnages de la lui amener. Dans une note jointe à la lettre, Linene demande à Alaestra de récompenser ses messagers avec un vieux sac gris cousu de motifs d'animaux. Cet objet est un *sac à malice*.

Une Lettre de Requête

Harbin Wester, le pompeux bourgmestre de Phandalin, demande aux personnages de remettre une lettre à Darathra Shendrel, le seigneur protecteur de Troisangliers. Dans la lettre, Harbin demande au seigneur protecteur de mieux patrouiller sur le territoire situé entre ses deux colonies. Il réprimande Darathra pour avoir autorisé des orques à infester les collines près de Phandalin. Harbin ne le sait pas mais Darathra est un membre des Ménestrels. Elle donne aux personnages 50 po pour avoir eu le courage de lui remettre la lettre condescendante.

Réseau du Zhentarim

Halia Thornton, la maitresse de la guilde le Change des Mineurs de Phandalin, travaille pour les Zhentarim. Si les personnages l'impressionnent, elle leur recommande de contacter Urlam Stockspool à Troisangliers. Urlam est toujours à la recherche d'aventuriers pour faire avancer la cause du Réseau Noir, et Halia garantit que « ses récompenses pour bon service sont somptueuses ». Elle demande aux personnages de rechercher Urlam au bureau des Voyageurs de Troisangliers, une compagnie de caravanes, au cœur de la ville.

Le Trésor de la Reine Dragon

Le *Trésor de la Reine Dragon* est la première partie d'une aventure en deux parties de l'histoire de la Tyrannie des Dragons, qui traite de la montée des dragons maléfiques et de leur tentative de libérer Tiamat des Neufs Enfers. Si vous utilisez *Le Trésor de la Reine Dragon* comme tremplin de cette aventure, vous devez modifier le calendrier des événements pour que l'histoire de Tyrannie des Dragons et les événements qui précipitent *Le Tonnerre du Roi des Tempêtes* se déroulent simultanément. Annam le Père-de-tous, rompt l'Ordre afin de secouer les géants avant que Tiamat ne revienne dans le monde.

Au début du Trésor de la Reine des dragons, les personnages rejoignent une caravane menant de la Porte de Baldur à Eauprofonde. Au moment où ils atteignent Eauprofonde, ils devraient être au 5ème niveau. Vous pouvez utiliser l'arrivée du groupe à Eauprofonde pour détourner l'attention de l'histoire de Tyrannie des Dragons en faisant des rapports d'observations des géants près du temple-ferme de Champsdorés. L'Enclave d'Emeraude

recherche des aventuriers pour aider à surveiller les frontières de Champsdorés. Si les personnages mordent à l'hameçon, Champsdorés devient le point de départ de cette aventure (voir chapitre 2). Bien que vous abandonniez la dernière moitié du *Trésor de la Reine Dragon* au profit de cette nouvelle aventure, rien ne vous empêche de revenir au *Trésor de la Reine Dragon* et à sa suite, *L'Avènement de Tiamat* plus tard.

Le point culminant de Le *Trésor de la Reine Dragon* se déroule dans le château de Touche-Ciel, une forteresse volante appartenant à un géant des nuages, Blagothkus. Vous pouvez faire de lui un personnage essentiel de cette aventure en faisant apparaître son château lorsque les personnages atteignent les 7 ième ou 8 ième niveau, ce qui leur donnera une chance de rencontrer le maléfique géant des nuages et de le convaincre d'aider leur cause. Les personnages pourraient également vouloir l'affronter après avoir rencontré le fantôme de son fils mort, Eigeron, au chapitre 4, « Le chemin choisi ». L'effondrement de l'Ordre a les effets suivants sur Blagothkus :

- Le géant des nuages souhaite vivement se débarrasser de ses alliés du Culte du Dragon, utiliser son argent pour acheter la loyauté de géants inferieurs et mener une guerre contre les dragons. Si les personnages l'aident à débarrasser le château de Touche-Ciel des cultistes et de leur allié dragon blanc, le géant s'engage à les aider en retour et leur offre un tiers du butin du culte. Blagothkus respecte cet accord tant que les personnages ne le menacent pas et qu'il a ce qu'il souhaite. S'ils ont le dirigeable avec des membres du Culte du Dragon à bord (voir la section « Dirigeable d'un culte » au chapitre 4), ces cultistes s'allient à ceux qui se trouvent à bord du château de Touche-Ciel.
- Blagothkus sait que le roi Hekaton a disparu et pense que les dragons en sont responsables. Bien qu'il n'ait aucune preuve pour corroborer ses soupçons, Blagothkus voit partout des conspirations de dragons et est convaincu que les dragons maléfiques saisiront la moindre l'occasion de jeter la société géante dans le chaos. Bien qu'il soit désireux de voir l'Ordre restauré avec des géants des nuages à son sommet, il peut être convaincu d'utiliser sa forteresse volante pour aider les personnages à localiser le roi Hekaton s'il est informé qu'un ou plusieurs dragons ont orchestré l'enlèvement du roi.
- Bien qu'ils partagent le même dédain pour les dragons, Blagothkus et la Comtesse Sansuri sont des rivaux acharnés. Si les personnages ont l'intention d'affronter Sansuri (voir chapitre 9, « Château des géants des nuages »), Blagothkus propose de rejoindre les personnages et de les aider à contrecarrer ses machinations afin que lui-même puisse gagner la faveur des dieux et élever les géants des nuages au sommet de l'Ordre.

Blagothkus n'a aucune méchanceté à l'égard des petits peuples, mais son désir de raviver l'ancienne guerre entre géants et dragons pourrait avoir des conséquences dévastatrices pour les petites colonies de la Côte des Épées.

Princes de l'Apocalypse

Princes de l'Apocalypse est une aventure qui se déroule dans et autour des Collines de Sumber, dans la Vallée de Dessarin, une région faiblement peuplée de villes caravanières, de fermes isolées et de terres sauvages. Quatre cultes élémentaires maléfiques s'y sont réfugiés et construisent des temples secrets dans les ruines d'un complexe de donjons sous les collines. Au moment où les personnages atteignent le 5ème niveau, ils auront visité plusieurs campements de la vallée, exploré les ruines des Collines de Sumber et battu un certain nombre de cultistes élémentaires de rangs bas à moyen.

Vous pouvez faire la transition des personnages des *Princes de l'Apocalypse* vers cette aventure en leur demandant de défendre la ville de Troisangliers contre une attaque de géants. Dans ce scénario, Troisangliers devient le point de départ de cette aventure (voir le chapitre 2), et les personnages sont éloignés de la menace des élémentaires maléfiques pour se concentrer sur la menace des géants. Voici quelques accroches pour attirer les personnages sur Troisangliers, s'ils n'y sont pas déjà.

Sympathisant des Ménestrels

Endrith Vallivoe, un marchand de caravanes à la retraite qui vit dans le village de Rougemélèze, est un sympathisant des Ménestrels. S'il soupçonne ou sait qu'un ou plusieurs personnages ont des liens avec les Ménestrels, il les exhorte à parler à Darathra Shendrel, le seigneur protecteur de Troisangliers. Il ne révèle pas qu'elle est une Ménestrel, mais il est certain qu'elle a besoin d'aventuriers en ces « temps troublés ».

Prêtre Errant

Un prêtre de Heaume, Silvarren Loomshank, devrait relever Imdarr Relvaunder, l'un des prêtres du sanctuaire de la Foi Brillante de Rougemélèze. Cependant, Silvarren est attendu depuis plusieurs jours et Imdarr a entendu une rumeur selon laquelle Silvarren se saoulerait tous les soirs au Troll Bavard, une taverne de Troisangliers. Imdarr demande

aux personnages de vérifier cette rumeur et, s'il est vrai, d'exhorter Silvarren à se ressaisir et à remplir ses obligations.

Utiliser les cultes Élémentaires
Voici des exemples de la façon dont vous pouvez associer les *Princes de l'Apocalypse* et *Le Tonnerre du Roi des Tempêtes* en faisant en sorte que des cultistes aident les géants, afin de dissimuler leurs propres projets :

- Le Culte de la Terre Noire envoie des cultistes à la Fente de la Pierre-Morte (voir chapitre 6, « Canyon des Géants de Pierre »). Ils fournissent à Thane Kayalithica et à ses géants des pierres des informations sur les capacités de défense des colonies voisines et proposent de les aider à les détruire. Les cultistes pourraient être au courant de la terre primordiale emprisonnée sous la Fente de la Pierre- Morte et vouloir communiquer avec elle.
- Le Culte de la Flamme Eternelle aide le duc Zalto et ses alliés drows (voir chapitre 8, « Forge des géants du feu ») à dérober Maegera, le feu primordial emprisonné dans Gauntlgrym. Les cultistes croient que le feu primordial est la progéniture d'Imix, le prince du feu, qu'ils vénèrent comme un dieu.
- Le culte de la Haine Hurlante, après avoir vu plusieurs châteaux de géants des nuages dériver dans les cieux au-dessus de la Côte des Epées, envoie des représentants rencontrer les géants des nuages et connaître leurs intentions. La comtesse Sansuri est fascinée par la capacité du culte à créer des orbes de dévastation et veut en voir une démonstration. Les personnages qui visitent son château (voir chapitre 9, « Château des géants des nuages ») pourraient rencontrer une équipe de cultistes de l'air possédant un orbe de dévastation.
- Le Culte de la Vague Ecrasante pourrait aider le chef Guh et ses géants des collines à barrer la rivière qui longe sa tanière (voir chapitre 5, « Tanière des géants des collines »). Les adeptes de l'eau pourraient aussi aider les gardes de la Société du Kraken à protéger le roi Hekaton (voir le chapitre 11, « Pris dans les tentacules »).

Fermes en Péril

Herivin Dardragon, le halfelin propriétaire de l'Auberge de la Moisson dans la ville de Pont Ouest, a appris que des ogres et des géants des collines pillaient des fermes situées le long de la Longue Route entre Pont Ouest et Troisangliers. Les personnages qui se dirigent vers le nord pour enquêter peuvent voir que les rapports sont vrais. Dans une ferme endommagée, les personnages rencontrent des halfelins qui ont perdu un verger d'oliviers et l'essentiel de leur bétail suite à un pillage de géants des collines. Le clan Maraisglissant a rassemblé le reste de son bétail (une vache malade et quatre chèvres affamées) et a empaqueté ses affaires sur trois mules dans l'intention de déménager à Troisangliers. La matriarche de la famille, Brume Maraisglissant, offre aux personnages un joyau de 100 po s'ils escortent sa famille à Troisangliers.

Au-delà de l'Abysse

Au-delà de l'Abysse se déroule presque entièrement dans l'Outreterre, une étendue souterraine de cavernes, de tunnels, de fissures et de lacs. Les personnages commencent l'aventure en tant que prisonniers des drows et, après avoir échappé à leurs ravisseurs, se dirigent vers la surface. S'ils y parviennent, ils sont contactés par le roi Bruenor Marteaudeguerre de Gauntlgrym et invités à mener une expédition dans l'Outreterre afin de faire face à une terrible menace démoniaque.

Si vous menez cette aventure telle qu'elle est écrite, les personnages sont de niveau 8 ou plus quand ils atteignent Gauntlgrym. Vous pouvez planifier de les faire remonter à la place lorsqu'ils atteignent le 5ème niveau, puis de passer d'*Au-delà de l'Abysse* au *Tonnerre du Roi des Tempêtes*. Parce que cette aventure se déroule sur les terres situées juste au-dessus des lieux situés dans *Au-delà de l'Abysse*, vous pouvez placer les personnages à proximité de l'un des trois lieux décrits au chapitre 2.

Une fois que les personnages sont mêlés aux affaires des géants, vous pouvez vouloir jouer la menace démoniaque dans l'Outreterre. Vous pouvez également naviguer entre les deux aventures pour donner aux joueurs la possibilité d'accepter la quête de Bruenor de descendre dans l'Outreterre avant de revenir à la surface pour affronter les géants. Dans ce dernier cas, il est probable que les personnages auront un niveau supérieur à la normale, mais vous pouvez rendre les rencontres de cette aventure plus difficiles pour compenser (voir la section « Modification de la difficulté d'une rencontre » au chapitre 3 du *Guide du Maître du Donjon*).

Annexe B : Objets Magiques

Les objets magiques introduits dans cette aventure sont détaillés ici par ordre alphabétique.

Baguette de Vonindod

Baguette, rare (nécessite une harmonisation)

Le duc géant du feu Zalto a engagé un sorcier pour fabriquer plusieurs de ces baguettes en adamantium. Chacune mesure 1.2 mètres de long, pèse 45 kilos et est dimensionnée pour tenir confortablement dans la main d'un géant du feu. La baguette a deux griffes à une extrémité et une poignée moulée à l'extrémité opposée.

La baguette a 10 charges et récupère 1d6 + 4 de ses charges dépensées quotidiennement à l'aube. En tant qu'action, vous pouvez la saisir par la poignée et dépenser 1 charge pour lancer le sort de localisation d'objet qui s'y trouve. Lorsque la baguette est utilisée pour détecter des objets en adamantium, tels que des fragments de la construction du Vonindod, sa portée augmente à 16 kilomètres.

Bannière de la Rune de Krig

Objet merveilleux, rare (nécessite une harmonisation)

Confectionnée dans un tissu épais et rouge, cette bannière mesure 1.5 mètres de haut et 0.9 mètre de large. La rune krig (guerre) est brodée sur le tissu avec des plaques de métal rondes insérées à l'intérieur. Elle peut être attaché à un poteau de 3 mètres pour servir d'étendard. Enrouler ou déployer la bannière nécessite une action. La bannière a les propriétés suivantes.

Marque de courage : vous pouvez toucher la bannière déployée pour vous donner du courage en action bonus. Vos alliés et vous-même êtes immunisés contre l'état de peur tant que vous êtes à moins de 3 mètres de celle-ci. Cet avantage dure 10 minutes ou jusqu'à ce que la bannière soit enroulée. Une fois que vous avez utilisé cette propriété, vous ne pouvez plus l'utiliser avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Etendard de la sentinelle : Vous pouvez voir des créatures invisibles alors qu'elles se trouvent à moins de 6 mètres de la bannière déployée et dans votre champ de vision.

Bouclier de l'étendard : Vous pouvez toucher la bannière déployée et invoquer ce pouvoir en action bonus. Tout jet d'attaque à distance qui vous cible ou qui cible un de vos alliés a un désavantage si la cible se trouve à moins de 6 mètres de la bannière déployée. Cet avantage dure 1 minute ou jusqu'à ce que la bannière soit enroulée. Une fois que vous utilisez cette propriété, vous ne pourrez plus l'utiliser avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Talent de guerre : Vous pouvez transférer la magie de la bannière à un endroit en traçant la rune krig sur le sol avec votre doigt. Le point où vous le tracez devient le centre d'une zone de magie sphérique ayant un rayon de 150 mètres autour de ce point. Le transfert prend 8 heures de travail et requiert que la bannière soit à moins de 1.5 mètres de vous, durant lequel vous choisissez des créatures, des types de créatures, ou les deux, qui bénéficieront de la magie. À la fin, la bannière est détruite et la zone acquiert les propriétés suivantes : Dans la sphère de 150 mètres de rayon, les créatures que vous avez choisies pendant le processus de transfert sont insensibles à la peur et g agnent un bonus de +1 aux jets d'attaque et en CA.

Conque de Téléportation

Objet merveilleux, très rare (nécessite une harmonisation)

Cet objet est une conque en coquillage ordinaire, bien que relativement volumineuse, portant l'inscription « rune uvar ». La conque mesure 60 centimètres de long et pèse 9 kilos.

Vous pouvez lancer le sort de *téléportation* en soufflant dans la conque avec une action. La destination est fixe et il n'y a aucune chance qu'un accident ou que le sort ne marche pas ou que la destination ne soit pas atteinte. Toute personne téléportée par la conque apparaît à un endroit spécifique indiqué par le créateur de l'objet au moment où la rune de l'uvar est inscrite sur la conque. Elle ne permet pas la téléportation vers une autre destination. Une fois le sort lancé, la conque ne peut plus être utilisée avant l'aube suivante.



Conque de Téléportation

Fanion de la Rune Vind

Objet merveilleux, très rare (nécessite une harmonisation)

Ce fanion bleu est confectionné en soie et mesure 1.5 mètres de long. Il bruisse comme s'il était agité par le vent. La rune vind (vent) apparaît sur sa surface, ressemblant presque à un nuage. Le fanion a les propriétés suivantes, qui ne fonctionnent que sur vous-même.

Pas du vent : Vous volez jusqu'à 6 mètres avec une action. Si vous n'arrivez pas à atterrir à la fin de ce vol, vous tombez à moins que vous ne disposiez d'un autre moyen de rester en altitude.

Vent réconfortant : Vous ne pouvez pas étouffer.

Prise du vent : Lorsque vous tombez, vous pouvez éviter tout dommage causé par la chute avec une réaction. Une fois que vous utilisez cette propriété, vous ne pourrez plus l'utiliser tant que vous n'aurez pas terminé un repos court ou long.

Marcheur du vent : Tant que vous êtes harmonisé à cette rune, vous pouvez lancer le sort de lévitation en tant qu'action bonus. Une fois que vous utilisez cette propriété, vous ne pourrez plus l'utiliser jusqu'à la fin d'un repos court ou long.

Don du vent : Vous pouvez transférer la magie du fanion sur un objet non magique - une armure, une paire de bottes ou un manteau – en y traçant la rune vind avec votre doigt. Le transfert prend 8 heures de travail nécessitant que les deux éléments soient à moins de 1.5 mètres l'un de l'autre. À la fin, le fanion est détruit et la rune apparaît en argent sur l'élément choisi, ce qui procure un avantage en fonction de sa forme :

Armure : L'armure est maintenant un objet magique peu commun qui nécessite une harmonisation. Vous gagnez un bonus à la vitesse de 1.5 mètres tant que vous portez l'armure, et si elle impose normalement un désavantage aux tests de discrétion, elle ne le fait plus.

Bottes / Manteau : La paire de bottes ou le manteau est maintenant un objet magique rare qui nécessite une harmonisation. Lorsque vous portez l'objet, vous pouvez convertir jusqu'à 6 mètres de votre mouvement sur chacun de vos tours en vol. Si vous n'atterrissez pas à la fin de ce vol, vous tombez à moins que vous ne disposiez d'un autre moyen de rester en l'air. Vous pouvez également lancer le sort feuille morte une fois à partir de l'objet, et vous en retrouverez la capacité lorsque vous finirez un repos court ou long.

Fragement de Rune de Ise

Objet merveilleux, très rare (nécessite une harmonisation).

Ce fragment de glace est long et mince, à peu près de la taille d'un poignard. La rune ise (glace) brille à l'intérieur. Le fragment a les propriétés suivantes, qui ne fonctionnent que sur votre personne.

Toucher glacial : Vous pouvez toucher un plan d'eau et geler l'eau dans une sphère de rayon de 3 mètres autour de l'endroit que vous avez touché avec une action. Une fois que vous avez utilisé cette propriété, vous ne pouvez plus l'utiliser tant que vous n'avez pas terminé un repos court ou long.

Ami du froid : Vous avez une résistance aux dégâts de feu.

Manteau glacé : Vous pouvez vous toucher ou toucher une autre créature avec de l'eau dans votre main avec une action. L'eau crée un manteau glacé de protection. La prochaine fois que la cible subit des dégâts contondants, tranchants ou perforants dans la minute qui suit, ces dégâts sont réduits à 0 et le manteau est détruit. Une fois que vous utilisez cette propriété, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à la fin d'un repos court ou long.

Hurlement de l'hiver : Vous pouvez lancer le sort de tempête de neige (sauvegarde du sort DD 17) avec une action. Vous regagnez cette capacité après avoir fini un repos court ou long.

Don du givre : Vous pouvez transférer la magie du fragment sur un objet non magique - une cape ou une paire de bottes - en traçant la rune ise avec votre doigt. Le transfert prend 8 heures de travail nécessitant que les deux éléments soient à moins de 1.5 mètres l'un de l'autre. À la fin, le fragment est détruit et la rune apparaît en bleu sur l'élément choisi, ce qui procure un avantage en fonction de sa forme :

Cape : La cape est maintenant un objet magique rare nécessitant une harmonisation. Lorsque vous la portez, vous avez une résistance aux dégâts du feu et vous avez un avantage sur les tests de Dextérité (discrétion) effectués sur un terrain enneigé.

Bottes : La paire de bottes est maintenant un objet magique rare nécessitant une harmonisation. Lorsque vous les portez, vous ignorez les terrains difficiles lorsque vous marchez et vous pouvez marcher sur l'eau.

Griffe de la Rune de Dragon

Objet merveilleux, rare (nécessite une harmonisation)

La griffe de ce dragon a été recouverte d'une couche d'argent en fusion sur laquelle est inscrite la rune wyrm (dragon). La griffe a les propriétés suivantes.

Tueuse de dragon : Vous pouvez pointer la griffe sur un dragon à moins de 9 mètres de vous avec une action. Le dragon doit ensuite réussir un jet de sauvegarde de constitution DD 15 ou devenir vulnérable à tous les types de dégâts jusqu'à la fin de votre prochain tour. Cette propriété peut être utilisée trois fois. La griffe récupère toutes les utilisations dépensées à l'aube suivante.

Bouclier de Dragon : Lorsque vous portez la griffe sur vous, vous avez une résistance aux dégâts causés par n'importe quel souffle de dragon.

Garde du dragon : Vous pouvez transférer la magie de la griffe à un endroit en traçant la rune du dragon sur le sol avec votre doigt. Le point où vous le tracez devient le centre d'une zone sphérique de magie ayant un rayon de 30 mètres autour de ce point. Le transfert prend 8 heures de travail et requiert que la griffe soit à moins de 1.5 mètres de vous. À la fin, la griffe est détruite et la zone acquiert les propriétés suivantes : Tant qu'il est dans les 30 mètres de rayon de la sphère, tout dragon a un désavantage sur les jets de sauvegarde et ne peut pas avoir une vitesse de vol de plus de 3 mètres.

Hache à deux mains de Gurt

Arme (Hache à deux mains), légendaire (nécessite une harmonisation)

Au cours de l'Année de la Hache Glacée (123 CV), le seigneur géant du givre Gurt, tomba sous les coups d'Uthgar Gardolfsson, le chef du peuple qui allait devenir les barbares Uthgardt, durant une bataille qui marqua l'ascension de l'humanité sur les géants de la Vallée de Dessarin. La grande hache de Gurt a été enterrée dans le Tertre de Morgur jusqu'à ce qu'elle soit déterrée et ramenée à Eauprofonde. Après des décennies dans les caves de la ville, la hache a été remise à Harshnag, un aventurier géant du givre, en reconnaissance de ses services rendus à Eauprofonde. Les barbares Uthgardt reconnaissent l'arme à vue et attaquent tout géant qui la manie.

Vous gagnez un bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts infligés avec cette arme magique. Elle est dimensionnée pour un géant, pèse 147 kilos et inflige 3d12 dégâts tranchants sur un coup, plus 2d12 dégâts tranchants supplémentaires si la cible est humaine.

La hache éclaire comme une torche lorsque la température autour d'elle tombe en dessous de - 17 degrés celsius. La lumière ne peut pas être éteinte dans ces conditions.

Vous pouvez lancer une version du sort de métal brulant (sauvegarde DD 13) avec une action qui inflige des dégâts de froid au lieu de dégâts de feu. Une fois que ce pouvoir est utilisé, il ne peut plus être utilisé avant l'aube suivante.

Lingot de la Rune Skold

Arm Objet merveilleux, très rare (nécessite une harmonisation)

Cela semble être un simple lingot de minerai de fer, d'environ 30 centimètres de long et quelques centimètres de diamètre. L'inspection de sa surface révèle le faible contour argenté de la rune skold (bouclier). Le lingot a les propriétés suivantes, qui ne fonctionnent que sur vous-même.

Bouclier runique : Vous avez un bonus de +1 à la CA.

Lien du bouclier : Choisissez une créature que vous pouvez voir à moins de 9 mètres de vous, à part vous-même, avec une action bonus. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, tous les dégâts que la cible subit sont réduits à 1, mais vous subissez la moitié des dégâts évités de cette manière. Les dégâts que vous subissez ne peuvent en aucun cas être réduits. Une fois que vous utilisez cette propriété, vous ne pourrez plus l'utiliser avant d'avoir terminé un repos court ou long.

Bouclier de garde : Vous pouvez transférer la magie du lingot sur un objet non magique - un bouclier ou une arme de corps à corps à deux mains - en traçant la rune skold avec votre doigt. Le transfert prend 8 heures de travail nécessitant que les deux éléments soient à moins de 1.5 mètres l'un de l'autre. À la fin, le lingot est détruit et la rune apparaît en argent sur l'élément choisi, ce qui procure un avantage en fonction de sa forme :

Bouclier : Le bouclier est maintenant un objet magique rare nécessitant une harmonisation. Sa magie vous donne un bonus de +1 à la CA et la première fois, après chacun de vos longs repos, que les dégâts vous réduisent à 0 point de vie, vous restez à 1 point de vie. Vous devez utiliser le bouclier pour obtenir ces avantages.

Arme : L'arme est maintenant une arme magique peu commune. Cela vous donne un bonus de +1 à CA pendant que vous la tenez.

Marteau de la Rune Venn

Objet merveilleux, rare (nécessite une harmonisation)

Ce marteau en bois est petit, mais il a presque la taille d'un marteau de guerre entre des mains humaines. La rune venn (ami) est inscrite en mithral à la base du manche. Parmi les géants, cet objet est utilisé dans le cadre de rituels pour résoudre des conflits. Le marteau a les propriétés suivantes.

Bouclier d'arbitrage : Au début de chaque combat, les jets d'attaque lancés contre vous ont un désavantage avant le début de votre premier tour, à condition que le marteau soit sur votre personne.

Lien d'amitié : Vous pouvez utiliser le marteau pour frapper un point sur une surface dure avec une action. La première fois dans la minute qui suit qu'une créature se trouvant à moins de 18 mètres de ce point inflige des blessures à une autre créature avec une attaque de contact, l'attaquant subit un montant de dégâts psychiques égal à la moitié des dégâts infligés à la cible. Une fois que vous utilisez cette propriété, vous ne pourrez plus l'utiliser avant d'avoir terminé un long repos.

Don de vérité : Vous pouvez transférer la magie du marteau à un endroit en traçant la rune de Venn sur le sol avec votre doigt. Le point où vous le tracez devient le centre d'une zone sphérique de magie qui a un rayon de 9 mètres autour de ce point. Le transfert prend 8 heures de travail et requiert que le marteau soit à moins de 1.5 mètres de vous. À la fin, le marteau est détruit et la zone acquiert les propriétés suivantes : Chaque fois qu'une créature profère un mensonge alors qu'elle se trouve dans la sphère des 9 mètres de rayon, cette créature subit 5 points de dégâts psychiques et recule de manière visible.

Opale de la Rune Ild

Objet merveilleux, rare (nécessite une harmonisation)

Cette opale de feu triangulaire mesure environ 7.5 centimètres de chaque côté et un centimètre d'épaisseur. La rune ild (feu) scintille dans son noyau, la rendant légèrement chaude au toucher. L'opale a les propriétés suivantes, qui ne fonctionnent que lorsque l'opale est portée.

Enflammer : Vous pouvez enflammer un objet à moins de 3 mètres de vous avec une action. L'objet doit être inflammable et le feu se déclenche dans un cercle ne dépassant pas 30 centimètres de diamètre.

Ami du feu : Vous avez une résistance aux dégâts du froid.

Dompteur de feu : Vous pouvez éteindre toute flamme nue à moins de 3 mètres de vous avec une action. Vous choisissez la quantité de feu à éteindre dans ce rayon.

Don de flamme : Vous pouvez transférer la magie de l'opale sur un objet non magique - une arme ou une armure - en traçant la rune ild avec votre doigt. Le transfert prend 8 heures de travail nécessitant que les deux éléments soient à moins de 1.5 mètres l'un de l'autre. À la fin, l'opale est détruite et la rune apparaît en rouge sur l'élément choisi, ce qui procure un avantage en fonction de sa forme :

Arme : L'arme est maintenant une arme magique peu commune. Elle inflige 1d6 dégâts de feu supplémentaires à toute cible touchée.

Armure : L'armure est maintenant un objet magique rare nécessitant une harmonisation. Quand vous portez l'armure vous avez la résistance aux dégâts du froid.

Orbe de la Rune Stein

Objet merveilleux, rare (nécessite une harmonisation)

Cet orbe de granit fait à peu près la taille du poing d'un humain adulte. La rune en pierre apparaît sur elle sous la forme de veines cristallines qui traversent la surface. L'orbe a les propriétés suivantes, qui ne fonctionnent que lorsqu'elles sont sur vous.

Position indomptable : En tant qu'action, vous pouvez canaliser la magie de l'orbe pour maintenir votre position. Pendant la minute qui suit ou jusqu'à ce que vous vous déplaciez sur n'importe quelle distance, vous bénéficiez d'avantages sur tous les tests et sauvegardes pour résister aux effets qui vous obligent à vous déplacer. En outre, tout ennemi qui se déplace dans un espace situé à moins de 10 mètres de vous doit réussir un jet de sauvegarde de la force 12 ou être incapable de se déplacer plus loin ce tour-ci.

Ame de pierre : Vous ne pouvez pas être pétrifié.

Fusion dans la pierre : Vous pouvez jeter le sort fusion dans la pierre en action bonus. Une fois que vous utilisez cette propriété, vous ne pourrez plus l'utiliser jusqu'à la fin d'un court ou long repos.

Don de pierre : Vous pouvez transférer la magie de l'orbe sur un objet non magique - un bouclier ou une paire de bottes - en traçant la rune de stein avec votre doigt. Le transfert prend 8 heures de travail nécessitant que les deux éléments soient à moins de 1.5 mètres l'un de l'autre. À la fin, l'orbe est détruit et la rune apparaît en argent sur l'objet choisi, ce qui procure un avantage en fonction de sa forme :

Bouclier : Le bouclier est maintenant un objet magique rare nécessitant une harmonisation. Quand vous l'utilisez, vous avez une résistance à tous les dégâts infligés par les attaques avec une arme à distance.

Paire de bottes : La paire de bottes est maintenant un objet magique peu commun qui nécessite une harmonisation. Quand vous portez les bottes, vous avez un avantage sur les jets de sauvegarde de Force et vous pouvez utiliser votre réaction pour éviter d'être mis à terre.

Orbe de Navigation

Objet merveilleux, très rare (nécessite une harmonisation)

Un orbe de navigation est une sphère creuse de deux mètres de diamètre, faite de mithral fin et poli, avec une grande rune de skye (nuage) en relief sur sa surface extérieure. L'orbe lévite à 3 mètres du sol et est lié à un château de nuages particulier, vous permettant de contrôler l'altitude et les mouvements de ce château pendant que l'orbe se trouve à l'intérieur du château. Si l'orbe est détruit ou retiré de son château, son altitude et son emplacement

restent fixes jusqu'à ce que l'orbe soit retourné ou remplacé. Avec une action, vous pouvez provoquer l'un des effets suivants si vous touchez l'orbe :

- Le château se déplace à une vitesse de 1.6 km / h en ligne droite, dans une direction de votre choix, jusqu'à ce que le château s'arrête ou soit amené à s'arrêter, ou jusqu'à ce qu'une autre action soit utilisée pour changer de direction. Si ce mouvement met le château en contact avec le sol, le château se pose doucement.
- Le château, s'il est en mouvement, s'arrête progressivement.
- Le château effectue un virage lent à 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse (par exemple, en tournant du nord vers l'ouest). Le château peut tourner lorsqu'il se déplace en ligne droite.

Toute créature qui touche l'orbe connaît l'altitude de la base du château au-dessus du sol ou de l'eau en dessous.

Pierre de Sang

Objet merveilleux, rare (nécessite une harmonisation)

Ce diamant contient le sang d'une créature vivante qui se présente sous la forme d'une rune sanglante. Tant que l'objet est sur vous, vous pouvez utiliser votre action pour deviner l'emplacement de la créature la plus proche de vous qui est liée au sang dans l'objet et qui n'est pas mort-vivant. Vous sentez la distance et la direction de la créature par rapport à votre position. La créature est soit celle dont le sang est dans l'objet, soit un parent de sang.

Cet objet est fabriqué à partir d'un gros diamant d'une valeur d'au moins 5 000 po. Lorsque le sang d'une créature y est versé au cours du processus de création, le sang s'infiltre dans le cœur de la gemme. Si la gemme est détruite, le sang s'évapore pour toujours. Un être vengeur pourrait utiliser une pierre de sang pour traquer une lignée entière. Ces pierres sont parfois données en cadeau à des frères et sœurs ou transmises de parent en enfant.

Potion de Taille Géante

Potion, légendaire

Lorsque vous buvez cette potion, vous devenez très grand pendant 24 heures si vous êtes de taille moyenne ou inférieure, sinon la potion ne fait rien. Pour cette durée, votre force est de 25, si elle n'est pas déjà plus haute, et votre maximum de points de vie est doublé (vos points de vie actuels sont doublés lorsque vous buvez la potion). De plus, la portée de vos attaques de corps à corps augmente de 1.5 mètres.

Tout ce que vous portez et transportez augmente également de taille pendant la durée. Lorsque vous lancez des dégâts pour les armes ainsi agrandies, lancez trois fois le nombre normal de dés ; Par exemple, une épée longue élargie infligera 3d8 points de dégâts tranchants (au lieu de 1d8) ou 3d10 points de dégâts tranchants (au lieu de 1d10) si elle est utilisée à deux mains.

Lorsque l'effet est terminé, tous les points de vie dépassant votre maximum deviennent des points de vie temporaires.

Cette potion est un liquide blanc pâle fabriqué à partir de la langue d'une palourde géante, avec un arôme piquant proche de celui des algues pourries. Cependant, il a un goût sucré lorsqu'il est consommé.

Robe de Serpent

Objet merveilleux, peu commun (nécessite une harmonisation)

Une robe de serpents est un vêtement en soie élégant qui est populaire parmi les nobles fortunés et les assassins à la retraite. La robe est ornée de 1d4 + 3 serpents stylisés, tous de couleurs vives.

En tant qu'action bonus à votre tour, vous pouvez transformer l'un des serpents de la robe en un serpent venimeux géant. Le serpent tombe instantanément de la robe, se faufile dans un espace inoccupé à côté de vous et agit à votre compte d'initiative. Le serpent peut distinguer les créatures amies des créatures hostiles et les attaque. Le serpent disparaît dans une bouffée de fumée inoffensive après 1 heure, lorsqu'il tombe à 0 point de vie ou lorsque vous le révoquez (aucune action requise). Une fois détaché, un serpent ne peut plus retourner dans sa robe. Lorsque tous les serpents de la robe se sont détachés, la robe devient un vêtement non magique.

Sceptre de Korolnor

Objet merveilleux, légendaire (nécessite une harmonisation)

Le *sceptre de Korolnor* est l'un des dix sceptres de pouvoir de Shanatar, forgés par les dieux nains et donnés aux maisons régnantes de l'ancien empire nain. Le sceptre de Korolnor était inconnu depuis très longtemps jusqu'à ce que la reine des géants des tempêtes, Neri, le trouve dans un navire naufragé couvert de bernacles au fond de la Mer Inviolée. Les sceptres de pouvoir ont tous à peu près la même taille et la même forme, mais leurs matériaux et leurs propriétés varient.

Le *sceptre de Korolnor* est une tige en mithral fuselée aussi épaisse et longue que l'avant-bras d'un nain, avec un petit bouton en platine au fond et un disque arrondi orné d'un anneau de sept minuscules gemmes bleues.

Vous gagnez un bonus de +3 aux jets d'attaque et aux dégâts faits avec ce sceptre, qui peut être utilisé comme un gourdin magique.

Vous pouvez utiliser les propriétés du trône du crâne de dragon, ainsi que celles du sceptre lui-même. Le sceptre a 10 charges et il récupère 1d6 + 4 charges dépensées à l'aube. Ses propriétés sont les suivantes :

- Si vous êtes sous terre ou sous l'eau, vous pouvez utiliser une action pour dépenser 1 charge afin de déterminer la distance qui vous sépare de la surface.
- Vous pouvez utiliser 2 charges pour lancer le sort de communication à distance depuis le sceptre avec une action.
- Vous pouvez utiliser 3 charges pour lancer le sort de téléportation avec le sceptre en une action. Si la destination est à moins de 18 mètres du trône du crâne de dragon, il n'y a aucune chance qu'une erreur de destination ou qu'un incident de téléportation se produise.

Les Sceptres de Pouvoir de Shanatar
Le *sceptre de Korolnor* fait partie d'un ensemble de neuf autres sceptres de pouvoir de Shanatar. Il s'agit du *Sceptre Alatorin* (lieu inconnu), du *Sceptre Barakuir* (détenu par le roi duergar Olorn Ridaugaur de Underspires), du *Sceptre Drakkalor* (gisant dans le trésor d'un ancien dragon rouge, Charvekannathor), du *Sceptre shanarien* (vu pour la dernière fois dans les Iles Nelanthères), le *sceptre Iltkazar* (caché dans la Mer des Etoiles Déchues), *le sceptre Sondarr* (lieu inconnu), le *sceptre Torglor* (détenu par la famille noble Ryscelsar de Halruaa), le *sceptre Ultoksamrin* (perdu dans les ruines de Myth Ondath près du Grand Glacier) et le *Sceptre Xothaeri*n (lieu inconnu).

Trône du Crâne de Dragon

Objet merveilleux, artefact

Construit par des dieux nains et confié aux dirigeants de Shanatar, un ancien empire nain, le trône du Crâne de Dragon était un symbole du pouvoir et de la fierté nains pendant des siècles aujourd'hui oubliés. Le trône plane à 0.3 mètres du sol et est un objet massif fait d'obsidienne polie avec des pieds surdimensionnés - les crânes empalés de quatre anciens dragons bleus. Des runes scintillent dans l'obsidienne sculptée, clignotant à la vie avec de l'énergie bleue lorsque les pouvoirs du trône sont activés.

Après la chute de Shanatar, *le trône du Crâne de Dragon* est tombé dans les griffes de créatures moins honorables. Une bande d'aventuriers a dérobé le trône au tyran elfe des eaux Gantar Kraok et l'a vendu à la géante des tempêtes Neri pour une somme considérable. Neri fit élargir magiquement le trône et le donna à son mari, le roi Hekaton, ainsi que l'un des *sceptres de pouvoir* de Shanatar, qu'elle avait trouvé dans une épave au fond de la Mer Inviolée. Seule une créature harmonisée à un *sceptre de pouvoir* et l'ayant en sa possession peut exploiter les pouvoirs du *trône du Crâne de Dragon*, qui est devenu la pièce maîtresse de la salle du trône du roi Hekaton dans la citadelle sous-marine de Maelstrom. La peur du pouvoir du trône a permis d'empêcher des géants pervers de contester ou de menacer le commandement d'Hekaton. Toute créature qui n'est pas harmonisée à un *sceptre de pouvoir* et qui siège sur le trône est paralysée et enfermée dans un champ de force magique. Tant qu'elle est ainsi enfermée, la créature ne peut être ni touchée ni bougée du trône. Toucher le champ de force avec un sceptre de pouvoir dissipe le champ, bien que la créature reste paralysée jusqu'à ce qu'elle soit enlevée du trône.

Toute créature assise sur le trône peut entendre de faibles murmures en Draconique, les chuchotements des quatre dragons bleus dont les crânes ornent le trône. Bien qu'impuissants, ces esprits tentent d'influencer les décisions du maître du trône.



Trône du Crâne de Dragon

Propriétés du Trône. Le trône a 9 charges et récupère toutes les charges dépensées quotidiennement à l'aube. Une créature qui est assise sur le trône alors qu'elle est harmonisée à un sceptre de pouvoir en sa possession peut exploiter les propriétés du trône, qui sont les suivantes :

- Le trône atteint une vitesse de vol de 9 mètres et peut planer et voler où la créature le veut. Cette propriété ne dépense pas de charges.
- Le trône et la créature qui y est assise peuvent se déplacer à travers la terre et la pierre sans perturber le matériau à travers lequel ils se déplacent. Cette propriété ne dépense pas de charges.
- La créature peut utiliser 1 charge pour lancer le sort éclair (sauvegarde du sort DD 19) depuis le trône avec une action. Le sort est jeté comme s'il utilisait un emplacement de sort de niveau 9 et inflige 49 (14d6) points de dégâts de foudre. L'éclair se décharge de la bouche d'un des crânes de dragon bleu du trône.
- La créature peut utiliser 2 charges pour lancer le sort de globe d'invulnérabilité depuis le trône avec une action. Le globe entoure à la fois la créature et le trône.
- La créature peut utiliser 3 charges pour créer une image spectrale d'un ancien dragon bleu qui l'entoure de même que le trône avec une action. Le dragon spectral dure 1 minute. À la fin de chacun des tours de la créature, le dragon spectral effectue une attaque de morsure et deux attaques de griffes contre des cibles choisies par la créature. Ces attaques ont les mêmes bonus d'attaque, de portée et de dégâts que les attaques de morsure et de griffe d'un ancien dragon bleu.

Détruire le Trône. *Le trône du Crâne de Dragon* peut être détruit en détruisant simultanément au moins cinq sceptres de pouvoir de Shanatar. Ce fait n'a jamais été enregistré ni chanté parmi les nains, les bardes ou les conteurs, et cela ne peut être découvert avec un test de compétence. Les personnages qui veulent détruire le trône doivent partir à la recherche de la méthode pour le faire. La destruction du trône déclenche une explosion, alors que des éclats d'obsidienne s'envolent dans toutes les directions. Chaque créature et chaque objet situé dans une sphère de 9 mètres, centrée sur le trône, doit réussir son jet de sauvegarde de Dextérité DD 21, encaissant 70 points de dégâts (20d6) sur un échec, ou moitié moins si le jet de sauvegarde est réussi.



Tous les géants ne vivent pas pour voir le nord brûler

Annexe C : Créatures

Cette annexe détaille les nouveaux monstres qui apparaissent dans cette aventure. Il fournit également des actions et des traits optionnels pour les géants.

Chat des Crags

La créature désignée dans le légendaire Northlander comme le Chasseur des Hommes est un prédateur à pied sûr qui peut être trouvée n'importe où sauf dans les forêts profondes, préférant les saillies et les falaises dans les montagnes. Son cri ressemble à un cri de terreur humain. Il tire souvent de tels sons de ses victimes, car il préfère la chair humaine à toutes les autres proies.



Chat des Crags

Les chats des Crags se mêlent à l'environnement naturel. En hiver, leur fourrure devient blanche pour se fondre dans la neige. À d'autres moments de l'année, leur fourrure est grise, ce qui leur permet de se cacher plus facilement parmi les rochers.

Le chat des Crags connaît son territoire et attaque souvent lorsque sa proie est endormie, épuisée ou autrement affaiblie. Bien que les chats des Crags soient généralement solitaires, on peut les trouver dans des groupes familiaux de deux parents et d'1d4 petits chatons non-combattants au printemps, ou dans des meutes affamées lorsque l'hiver est rude.

Chat des Crags

Bête de grande taille, sans alignement

Classe d'armure 13
Points de vie 34 (4d10 +12)
Vitesse : 8 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	16 (+3)	4 (-3)	14 (+2)	8 (-1)

Compétences : Perception +4, Discrétion +7
Sens : Vision dans le noir 18 mètres, perception passive 14
Langues : -
Facteur de Puissance : 1 (200PX)

Indétectable. Le chat ne peut être ciblé ou détecté par aucune magie de divination ni perçu à l'aide de capteurs de scrutation magiques.

Bond. Si le chat se déplace au moins de 6 mètres droit sur une créature et la frappe ensuite avec une attaque de griffe lors du même tour, cette cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou être jetée à terre. Si la cible est à terre, le chat des crags peut effectuer une attaque de morsure avec une action bonus.

Retour de sort. Le chat a un avantage sur les jets de sauvegarde contre tout sort qui ne cible que le chat (pas une aire d'effet). Si le jet de sauvegarde du chat réussit et que le sort est de 7ème niveau ou moins, le sort n'a aucun effet sur le chat mais vise à la place le lanceur de sort.

Actions

Morsure. Attaque d'arme de mêlée : +5 au toucher, allonge 1.5 m, une cible. Touché : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

Griffe. Attaque d'arme de mêlée : +5 au toucher, allonge 1.5 m, une cible. Touché : 7 (1d8 +3) dégâts tranchants.

Crabe Gigantesque

Bien plus gros qu'un crabe géant, le crabe gigantesque a un corps de 4.5 à 6 mètres de diamètre. Sa carapace est souvent recouverte de corail, d'anémones, d'épaves de navires ou de tout autre type de détritus récupérés dans le fond des océans.

Vermisseau Pourpre

Bête de très grande taille, sans alignement

Classe d'armure 17
Points de vie 76 (8d12 + 24)
Vitesse : 4 cases, nage 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	11 (+0)	3 (-4)

Compétences: Perception +2
Sens: Vison aveugle 9 m, perception passive 10
Langues : -
Facteur de Puissance : 2 (450 PX)

Amphibie. Le crabe peut respirer à l'air libre et sous l'eau.

Coquille de camouflage. Quand le crabe reste immobile avec ses yeux fermés et ses pinces rentrées près du corps, il ressemble à une formation naturelle ou à un tas de détritus. Une créature dans un rayon de 9 mètres peut discerner sa vraie nature avec un test de test d'Intelligence DD 15 (Nature) réussi.

Actions

Attaques multiples. Le crabe fait deux attaques avec ses pinces.
Pinces. Attaque d'arme de mêlée : +7 au toucher, allonge de 3 m, une cible. Touché : 20 (3d10 +4) dégâts contondants et la cible est agrippée (jet de sauvegarde DD 15 pour l'éviter). Le crabe a deux pinces, chacune d'elle peut seulement agripper une cible

Iymrith la Dragonne

La traitresse Iymrith est un ancien dragon bleu, avec les modifications suivantes :

- Elle parle Géant et Terran en plus des langues Commun et Draconique.
- Elle gagne le trait d'incantation innée et l'option d'action de changeur de forme, tous deux décrits ci-dessous.
- Quand elle lance son sort de façonnage de la pierre, Iymrith peut transformer la pierre ciblée en gargouille vivante au lieu de modifier la pierre comme cela est décrit dans la description du sort. Cette transformation est permanente et ne peut être ni inversée ni dissipée.

Changeur de forme : Iymrith se métamorphose comme par magie en une femme géante des tempêtes ou revient à sa vraie forme. Elle retrouve sa vraie forme si elle meurt. Tout le matériel qu'elle porte ou qu'elle transporte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (au choix de la dragonne). Sous sa forme de géante des tempêtes, Iymrith conserve son alignement, ses points de vie, ses scores de toucher, les langues qu'elle parle, ses compétences, sa résistance légendaire, ses actions d'antre, de même que ses scores d'intelligence, de sagesse et de charisme et ses actions. Ses statistiques sont par ailleurs remplacées par celles de sa nouvelle forme.

Incantation innée : La caractéristique de lanceur de sorts d'Iymrith est le Charisme (sauvegarde des sorts DD 20). Elle peut lancer de façon innée les sorts suivants, ne nécessitant aucun composant matériel.
1 / jour chacun : contresort, détection de la magie, tempête de grêle, façonnage de la pierre, téléportation



IYmrith La Dragonne

Maegera le Titan de l'Aube

Maegera est un élémentaire puissant emprisonné dans les forges de Gauntlgrym depuis des millénaires. Il y a environ cinquante ans, Maegera s'est brièvement échappée et a déclenché l'éruption du Mont Brulant. La lave du volcan a coulé vers la côte, détruisant Padhiver. La ville se reconstruit toujours de cette catastrophe.

Maegera Le Titan de l'Aube

Elémentaire de taille gigantesque, Chaotique Neutre

Classe d'armure 16
Points de vie 341 (22d20 + 110)
Vitesse : 10 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	22 (+6)	20 (+5)	10 (+0)	10 (+0)	19 (+4)

Jets de sauvegarde : Con +12, Sag +7, Cha + 11
Résistance aux dégâts: dégâts contondants, tranchants et perforants d'attaques non magiques
Immunité aux dégâts : Feu, Poison
Immunité aux conditions : charmé, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre et entravé
Sens : Vison aveugle 36 m, perception passive 10
Langues : Ignan
Facteur de Puissance : 23 (50 000 PX)

Pouvoir d'attaque. Les attaques de Maegera sont considérées comme magiques dans le but de vaincre la résistance et l'immunité aux dégâts d'attaques non magiques.

Aura de feu. Au début de chaque tour de Maegera, chaque créature dans un rayon de 9 mètres subit 35 (10d6) dégâts de feu et les objets inflammables dans l'aura qui ne sont ni portés ni transportés s'enflamment. Une créature subit également 35 (10d6) dégâts de feu en touchant Maegera ou en le frappant avec une attaque au corps à corps à moins de 3 mètres de celle-ci, une créature subit également ces dégâts la première fois dans un tour où Maegera se déplace dans son espace. Les armes non magiques qui frappent Maegera sont détruites par le feu immédiatement après lui avoir fait des dégâts.

Forme de feu. Maegera peut pénétrer dans l'espace d'une créature hostile et s'y arrêter. Il peut se déplacer jusque dans un espace étroit de 2.5 centimètres sans se coincer si le feu pouvait passer à travers cet espace.

Eclairage. Maegera émet une lumière vive dans un rayon de 36 mètres et une lumière diffuse sur 36 mètres supplémentaires.

Incantation innée. Maegera peut lancer de manière innée le sort de boule de feu (sauvegarde du sort DD 19) à sa guise, ne nécessitant aucun composant matériel. La caractéristique d'incantation innée de Maegera est son charisme.

Résistance à la magie. Maegera a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Maegera fait trois attaques de gifle.

Gifle. Attaque d'arme de mêlée. +12 au toucher, allonge de 4.5 m, une cible. Touché : 15 (3d6 + 5) dégâts contondants plus 35 (10d6) dégâts de feu.

Actions Légendaires

Maegera peut réaliser 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options ci-dessous. Il ne peut utiliser qu'une action légendaire à la fois et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Maegera récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour.

Eteindre la magie (nécessite une action). Maegera cible une créature qu'elle peut voir à moins de 18 mètres. Toute résistance ou immunité aux dégâts de feu que la cible gagne d'un sort ou d'un objet magique est supprimée. Cet effet dure jusqu'à la fin du tour suivant de Maegera.

Nuage de fumée (coûte deux actions). Maegera exhale un nuage de fumée chaude et de braises qui remplit un cube de 18 mètres. Chaque créature dans cette zone subit 11 (2d10) dégâts de feu. Le nuage dure jusqu'à la fin du prochain tour de Maegera. Les créatures qui se trouvent dans le nuage sont aveuglées et ne peuvent pas être vues.

Créer un élémentaire de feu (coûte 3 actions). Les points de vie de Maegera sont réduits de 50. Une partie de celui-ci se sépare et devient un élémentaire de feu avec 102 points de vie. L'élémentaire de feu apparaît dans un espace inoccupé à moins de 4.5 mètres de Maegera et agit sur le compte d'initiative de Maegera. Maegera ne peut pas utiliser cette action s'il a 50 points de vie ou moins. L'élémentaire de feu obéit aux ordres de Maegera et combat jusqu'à sa destruction.

Vermisseau Pourpre

Un vermisseau pourpre est un bébé ver de pas plus de six semaines. Son corps en caoutchouc mesure 3 mètres de long et il pèse 680 kilos. Sa bouche et sa musculature ne sont pas encore assez solides pour permettre au vermisseau de s'enfouir dans la roche. Le poison dans sa queue et l'acide dans son œsophage sont encore relativement faibles.

Vermisseau Pourpre

Bête de grande taille, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 42 (5d10 + 15)
Vitesse : 4 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	7 (-2)	16 (+3)	1 (-5)	6 (2)	2 (-4)

Sens: Vision aveugle 9 m, perception des vibrations 9 m, perception passive 8
Langues : -
Facteur de Puissance : 2 (450 PX)

Actions

Attaques multiples. Le vermisseau fait deux attaques : une avec sa morsure et l'autre avec son aiguillon.
Morsure. Attaque d'arme de mêlée : +5 au toucher, allonge de 1.5 m, une cible. Touché : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et si la cible est une créature de taille petite ou inférieure, elle doit réussi un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou être avalée par le vermisseau. Une créature avalée est aveuglée et entravée, et à une couverture totale contre les attaques et les autres effets à l'extérieur du vermisseau, elle subit 3 (1d6) dégâts acides au début de chaque tour du vermisseau. Si le vermisseau prend 10 points de dégâts ou plus sur un seul tour d'une créature à l'intérieur, le vermisseau doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 à la fin du tour ou régurgiter toute créature avalée, qui tombe à terre dans un espace situé autour de 3 mètres du vermisseau. Si le vermisseau meurt, une créature avalée n'est plus entravée par celui-ci et peut s'échapper du corps en se déplaçant de 5 mètres pour tomber à terre à l'extérieur.
Aiguillon de queue. Attaque d'arme de mêlée : +5 au toucher, allonge de 1.5 m, une cible. Touché : +5 (1d4 +3) dégâts perforants, et la cible doit faire un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, subissant 10 (3d6) dégâts de poison sur un jet de sauvegarde échoué, la moitié des dégâts sur une réussite.

Néanmoins, le vermisseau est un mangeur vorace et attaque à peu près tout ce qu'il est capable d'avaler. L'œsophage d'un vermisseau peut contenir jusqu'à quatre petites créatures.

Tressym

Un tressym est un chat ailé malicieux, grand comme un chat domestique, avec une envergure de 90 centimètres.

Tressym

Bête de très petite taille, neutre

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 42 (5d10 + 15)
Vitesse : 4 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Compétences: Perception +5, discrétion +4
Immunité aux dégâts : Poison
Immunité aux conditions : Empoisonné
Sens : Vision dans le noir 18 m, perception passive 15
Langues : Comprend le commun mais ne peut pas le parler
Facteur de Puissance : 0 (10 PX)

Actions

Griffes. Attaque d'arme de mêlée : +0 au toucher, allonge 1.5 m, une cible. Touché : 1 dégât tranchant.

Considérés comme le résultat d'une expérimentation de mage sur les chats domestiques, les tressyms sont intelligents et sont connus pour nouer de solides amitiés avec des humanoïdes, en particulier des rodeurs et des magiciens. Les tressyms s'entendent bien avec d'autres membres de leur espèce, mais ils ne chassent jamais ensemble ou ne nichent jamais ensemble. Ils ignorent pacifiquement les chauves-souris, les dragons fériques, etc., mais ils détestent les stirges et les monstres volants maléfiques tels que les manticores. Ils aiment aussi taquiner les chiens.
Un tressym se nourrit de petits rongeurs, d'oiseaux et d'insectes, traquant et se nourrissant de proies de la même manière que les chats normaux, mais avec l'avantage supplémentaire de voler. Cependant un tressym n'attaque pas les oisillons ni ne dépouille les œufs.
Un tressym peut s'accoupler avec d'autres membres de son espèce, mais ce n'est pas pour toute la vie. Un tressym peut

aussi s'accoupler avec un chat normal, bien que seulement un sur dix de leur progéniture soit un tressym ; les autres seront des chats normaux.



Tressym

Un tressym a une bonne mémoire, en particulier en cas de danger. Par exemple, un tressym qui voit un humain utiliser une baguette d'éclairs se rappelle le danger que représentent « des bâtons de bois tenus par des humains » pour le restant de ses jours. Un tressym chanceux et en bonne santé peut vivre jusqu'à 20 ans.

Avec l'autorisation du MD, une personne qui lance le sort appel de familier peut choisir de créer un tressym au lieu d'un chat normal.

Chaman Uthgardt

Les barbares Uthgardt sont méfiants et ont du ressentiment pour la plupart des types de magie. Ils choisissent rarement de devenir chamans. Au lieu de cela, le rôle est imposé à ceux qui sont nés avec une forte connexion au monde des esprits. Être chaman, c'est se démarquer de la tribu, avec un pied dans le pays des vivants et l'autre dans le pays des morts. Ceux qui marchent sur le sentier ombragé de l'entre deux terres le font parce que les esprits des morts les y obligent. Les autres Uthgardt craignent et respectent le pouvoir d'un chaman.

Un chaman d'Uthgardt doit posséder un paquet sacré pour lancer des sorts. Un paquet sacré est composé de bâtons, d'os, de plumes, de touffes de fourrure et de pierres « touchées » par les esprits. Il faut un mois à un chaman pour assembler un paquet sacré, et un chaman ne peut utiliser qu'un seul paquet à la fois. Un paquet sacré profite uniquement au chaman qui l'a créé et ne remplace pas les composants normaux d'un sort.

Outre les sorts que tous les chamans Uthgardt peuvent lancer, un chaman d'une tribu particulière gagne des sorts supplémentaires en fonction de son appartenance tribale (voir l'encadré « Sorts tribaux du chaman Uthgardt »).

En communiant avec l'esprit de leurs ancêtres, les chamans Uthgardt peuvent également apprendre des rituels secrets. Ces rituels nécessitent presque toujours une sorte de sacrifice de sang et leurs effets sont généralement transformateurs.

Chaman Uthgardt

Humanoïde de taille moyenne (Humain), Neutre Mauvais

Classe d'armure 13 (armure de peau)
Points de vie 38 (7d8 + 7)
Vitesse : 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	15 (+2)	12 (+1)

Compétences: Médecine +4, Nature +4, Perception +4, Survie +6
Sens : perception passive 14
Langues : Bohtii, Commun
Facteur de Puissance : 2 (450 PX)

Invocation innée. le chaman peut lancer de manière innée les sorts suivants (sauvegarde du sort DD 12 ; +4 au toucher avec des attaques de sorts) avec un paquet sacré.

A volonté : *lumières dansantes, main de mage, message, thaumaturgie*

1/ jour chacun : *augure, malédiction, cordon de flèches, détection de la magie, maléfice, prière de guérison, communication avec les morts, esprits gardiens*

Actions

Lance. Attaque d'arme de mêlée ou à distance : +4 au toucher, allonge de 1.5m ou portée de 6/18 m, une cible. Touché : 5 (1d6 +2) dégâts perforants, ou 6 (1d8 +2) dégâts perforants s'il est utilisé à deux mains pour effectuer une attaque de mêlée.
Arc court. Attaque à distance : +3 au toucher, portée 24/98 m, une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

Par exemple, certains chamans du Corbeau Noir connaissent un rituel qui leur permet de faire éclore des corbeaux géants d'œufs de corbeaux normaux, tandis que certains chamans de la tribu des Griffons peuvent se transformer en griffons en effectuant un rituel qui les oblige à boire beaucoup de sang de cheval.

Sorts Tribaux du Chaman Uthgardt
Selon la tribu d'un chaman Uthgardt, la capacité d'incantation innée du Chaman contient des sorts supplémentaires que le chaman peut lancer une fois par jour.
Lion Noir : animation des morts, contact glacial, mort simulée, réanimation
Corbeau Noir : messager animal (corbeau seulement), feuille morte, métamorphose (en corbeau seulement)
Ours bleu : amélioration de caractéristique (endurance de l'ours uniquement), héroïsme
Elan : repli expéditif, appel de monture (élan uniquement), rapidité
Loup gris : sens animal (loup ou loup sanguinaire uniquement), rayon de lune, communication avec les animaux (loup ou loup sanguinaire uniquement)
Grand Ver : aura du croisé, faveur divine, motif hypnotique
Griffon : feuille morte, vol
Poney Céleste : faveur divine, feuille morte, éclair
Tigre Rouge : sens animal (tigre uniquement), amélioration de caractéristique (grâce féline uniquement), saut
Bête-Tonnerre : amélioration de caractéristique (force du taureau uniquement), passage sans trace, peau de pierre
Arbre fantôme : peau d'écorce, druidisme, croissance végétale, communication avec les plantes



Chaman Uthgardt

Yakfolk (Yikaria)

Les yakfolk, connus entre eux comme Yikaria (« Les élus chanceux » dans leur langue), sont des humanoïdes de la taille d'un ogre. Leurs têtes ressemblent à celles de yaks mécontents, avec des cornes incurvées et des expressions maussades. Leurs corps imposants sont recouverts d'une épaisse fourrure et de poils, et de nombreux étrangers ne peuvent distinguer les hommes et les femmes.



Yakfolk (Yikaria)

Société Yakfolk. Les autres races civilisées considèrent les yakfolk comme des « hommes bêtes » - une race effrayante de sauvages méchants, impitoyables et puissants. Ils habitent dans des colonies isolées, à l'abri des pires agressions de la nature, comme les vallées montagneuses, les hauts plateaux et les oasis du désert. Dans ces cachettes apparemment idylliques, les yakfolks dominent les esclaves humanoïdes avec une poigne de fer. Les yakfolk sont des seigneurs extrêmement pervers de par leur apprentissage et leur culture. Ils ne s'occupent de leurs sujets malheureux que dans la mesure où un esclave vivant est plus utile qu'un mort et qu'il est plus facile de le garder en vie que de travailler soi- même. Ce n'est pas que les yakfolk soient paresseux, bien au contraire. Ils considèrent simplement qu'ils sont supérieurs à la plupart des tâches subalternes qu'ils font accomplir à leurs esclaves.

Guerrier Yakfolk

Créature monstrueuse de grande taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 11 (armure de cuir)
Points de vie 60 (8d10 + 16)
Vitesse : 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)

Compétences: Tromperie +4, Survie +4
Sens : perception passive 12
Langues : Commun, Yikaria
Facteur de Puissance : 3 (700 PX)

Possession (Recharge après un repos court ou long). Le yakfolk essaye de posséder comme par magie un humanoïde ou un géant. Le yakfolk doit toucher la cible pendant un repos court, sinon la tentative échoue. À la fin du repos, la cible doit réussir un test de sauvegarde de Constitution DD 12 ou être possédée par le yakfolk, qui disparaît avec tout ce qu'il porte et transporte. Jusqu'à la fin de la possession, la cible est neutralisée, perd le contrôle de son corps et ignore tout de son environnement. Le yakfolk contrôle maintenant le corps et ne peut être visé par aucune attaque, aucun sort ni aucun autre effet, il conserve son alignement, son score d'intelligence, de sagesse, de charisme et ses compétences. Autrement, il utilise les statistiques de la cible, à l'exception de ses connaissances, de ses capacités de classe, ses capacités et ses compétences. La possession dure jusqu'à ce que le corps tombe à 0 point de vie, que le yakfolk mette fin à la possession avec une action ou que le yakfolk soit expulsé du corps par un effet tel que le sort de dissipation du mal et du bien. À la fin de la possession, le yakfolk réapparait dans un espace inoccupé à moins de 1.5m du corps et est étourdi jusqu'à la fin de son prochain tour. Si le corps hôte meurt alors qu'il est possédé par le yakfolk, le yakfolk meurt également et son corps ne réapparaît pas.

Actions

Attaque multiple. Le yakfolk fait deux attaques, avec son épée à deux mains ou son arc long.
Epée à deux mains. Attaque d'arme de mêlée : +6 au toucher, allonge 5 m, une cible. Touché : 18 (4d6 +4) dégâts tranchants.
Arc long. Attaque d'arme à distance : +2 au toucher, portée 45/180 m, une cible. Touché : 9 (2d8) dégâts perforants.

Prêtre Yakfolk

Créature monstrueuse de grande taille, Neutre Mauvais

Classe d'armure 12 (armure de peau)
Points de vie 52 (7d10 + 14)
Vitesse : 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	14 (+2)

Compétences: Tromperie +4, Médecine +6, Survie +6
Sens : perception passive 14
Langues : Commun, Yikaria
Facteur de Puissance : 4 (1100 PX)

Lanceur de sort. Le prêtre yakfolk est un lanceur de sort de niveau 7. Sa caractéristique pour lancer les sorts est la sagesse (sauvegarde des sorts DD 14, +6 pour toucher avec une attaque avec un sort). Le yakfolk a préparé les sorts de Clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : lumière, réparation, flamme sacrée, thaumaturgie
1er niveau (4 emplacements) : fléau, injonction, soins, sanctuaire
2ème niveau (3 emplacements) : augure, immobilisation de personne, arme spirituelle
3ème niveau (3 emplacements) : malédiction, protection contre une énergie, communication à distance
4ème niveau (1 emplacement) : bannissement

Possession (Recharge après un repos court ou long). Le yakfolk essaye de posséder comme par magie un humanoïde ou un géant. Le yakfolk doit toucher la cible pendant un repos court, sinon la tentative échoue. À la fin du repos, la cible doit réussir un test de sauvegarde de Constitution DD 12 ou être possédée par le yakfolk, qui disparaît avec tout ce qu'il porte et transporte. Jusqu'à la fin de la possession, la cible est neutralisée, perd le contrôle de son corps et ignore tout de son environnement. Le yakfolk contrôle maintenant le corps et ne peut être visé par aucune attaque, aucun sort ni aucun autre effet, il conserve son alignement, son score d'intelligence, de sagesse, de charisme et ses compétences. Autrement, il utilise les statistiques de la cible, à l'exception de ses connaissances, de ses capacités de classe, ses capacités et ses compétences. La possession dure jusqu'à ce que le corps tombe à 0 point de vie, que le yakfolk mette fin à la possession avec une action ou

que le yakfolk soit expulsé du corps par un effet tel que le sort de dissipation du mal et du bien. À la fin de la possession, le yakfolk réapparait dans un espace inoccupé à moins de 1.5m du corps et est étourdi jusqu'à la fin de son prochain tour. Si le corps hôte meurt alors qu'il est possédé par le yakfolk, le yakfolk meurt également et son corps ne réapparaît pas.

Actions

Attaque multiple. le yakfolk fait deux attaques en mêlée
Bâton. Attaque d'arme de mêlée. +5 au toucher, allonge 1.5m, une cible. Touché : 10 (2d6 +3) dégâts contondants, ou 12 (2d8 +3) dégâts contondants si l'arme est utilisée à deux mains.
Invocation d'un élémentaire de terre (1/jour). Le yakfolk invoque un élémentaire de terre. L'élémentaire invoqué apparait dans un espace inoccupé à 18 m de son invocateur et agit comme un allié de l'invocateur. Il reste 10 minutes, jusqu'à ce qu'il meure, ou jusqu'à ce que son invocateur le révoque avec une action.

Les étrangers qui tombent dans une enclave de yakfolk sont généralement surpris et ravis de trouver ce qui semble être une utopie, et les yakfolk entretiennent cette image jusqu'à ce que les étrangers puissent être désarmés et asservis.

Les yakfolk ont une volonté d'apprendre, en particulier en ce qui concerne les secrets de la magie élémentaire et de la connaissance obscure qui pourraient servir à corrompre ou à dominer les autres. Les connaissances que les yakfolk ne peuvent ni acquérir ni utiliser doivent être détruites. De nature peu sentimentale, les parents yakfolks emmènent les enfants dans des crèches communautaires une fois qu'ils sont sevrés, pour ne plus s'en occuper. Les yakfolk ne ressentent aucune loyauté envers leurs familles, mais uniquement envers leur dieu et leur race.

Serviteurs du Dieu Oublié. Les yakfolk fonctionnent comme une théocratie malfaisante au service du Dieu Oublié. Le culte de cette divinité sauvage et sans nom dirige leur vie. Le dieu prend la forme d'un Yikaria masculin, mais le visage de la divinité est d'une surface lisse en un masque sans traits. La divinité est apaisée par le sacrifice que les disciples accomplissent en offrant des esclaves de manière élémentaire, c'est-à-dire par le feu (immolation), la terre (sépulture vivante), l'eau (noyade) ou l'air (en projetant la victime d'une grande hauteur). Les sacrifices sont destinés à assurer la bienveillance de la divinité et à punir les esclaves désobéissants.

Le Dieu Oublié a permis aux yakfolk d'asservir les dao pendant un certain temps. Il est dit que le Dieu Oublié a voyagé jusqu'au plan élémentaire de terre et, par la ruse et la tromperie, a vaincu le Grand Khan des dao. Le prix de cette défaite était élevé : les dao étaient obligés de servir le Dieu Oublié et ses sbires - et il était interdit de les attaquer – « pendant mille ans et un an ». Cette sentence a depuis expiré et les yakfolk ne peuvent plus invoquer les dao comme ils le faisaient autrefois, mais la peur du Dieu Oublié empêche les dao de chercher à se venger.

Peaux Rampantes. L'arme la plus effrayante d'un yakfolk est sa capacité à ramper comme par magie sous la peau d'une autre créature, à contrôler son corps et à réprimer son esprit. Les yakfolk utilisent cette capacité pour espionner leurs ennemis, les voler, assassiner leurs dirigeants et kidnapper leurs petits.

Nouvelles Options pour les Géants

Vous pouvez personnaliser les géants de cette aventure en le dotant de capacités allant au-delà de celles présentées dans le Monster Manual. Cette section propose de nouvelles options pour les six types de géants.

Géants des Nuages

Certains géants des nuages adultes ont la capacité magique de créer autour d'eux des barrières de vents violents pouvant faire dévier les projectiles à l'approche. D'autres aiment jeter leurs ennemis dans les airs. Ces capacités sont représentées par les options d'action suivantes.

Jeter. Le géant tente de lancer une petite ou moyenne créature située dans un rayon de 3 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 ou être projetée horizontalement sur 18 mètres dans une direction choisie par le géant et s'écraser à terre, subissant 1d8 dégâts contondants par tranche de 3 mètres.

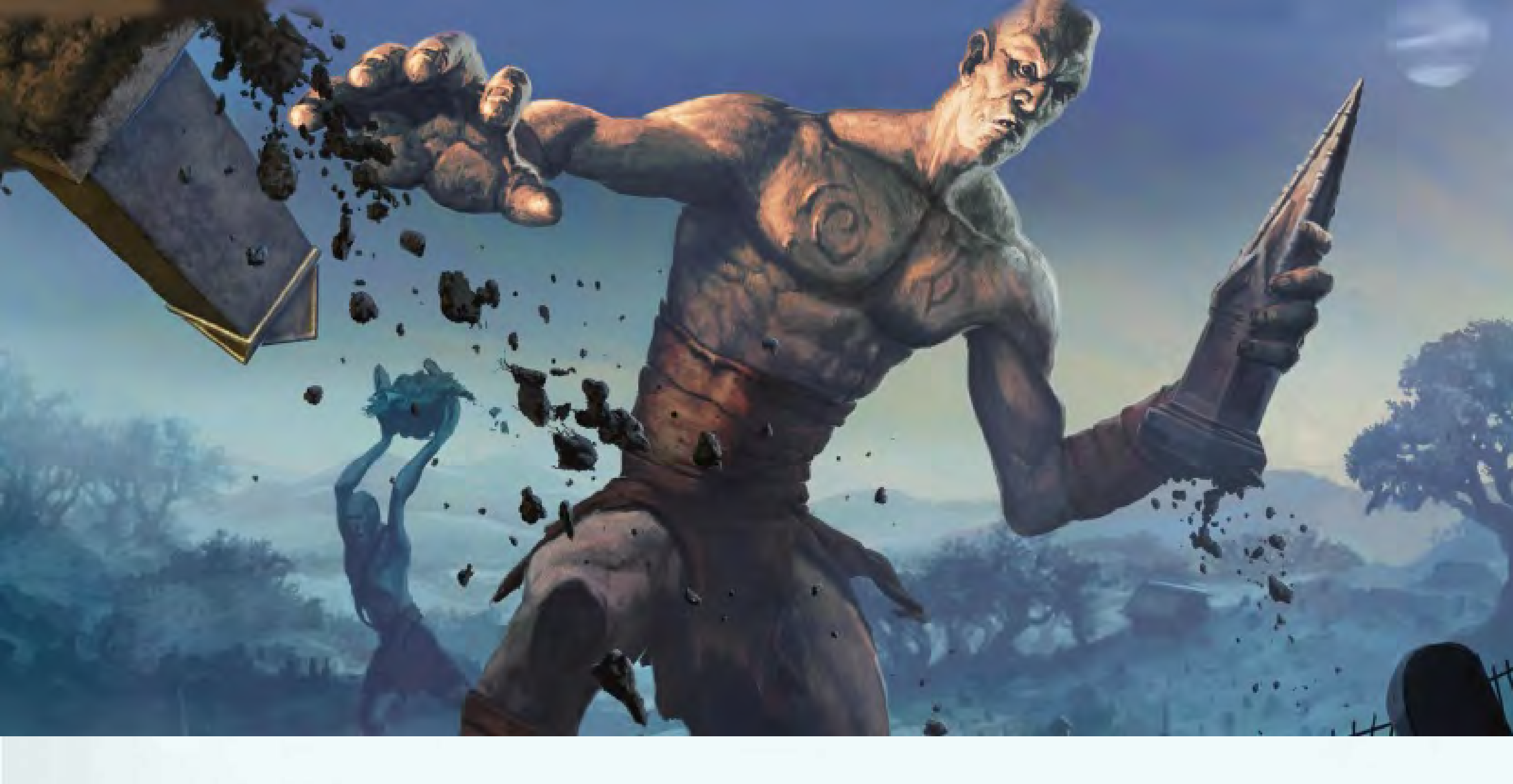
Aura du vent. Une aura de vent magique entoure le géant. L'aura est une sphère d'un rayon de 3 mètres qui dure tant que le géant reste concentré sur elle (comme s'il se concentrait sur un sort). Pendant que l'aura est en vigueur, le géant gagne un bonus de +2 à sa CA contre les attaques avec des armes à distance, et toutes les flammes vives se trouvant dans l'aura sont éteintes sauf si elles sont magiques.

Géants du Feu

Certains géants du feu adultes sont formés pour assiéger de forteresses et percer les lignes ennemies.
Ces capacités sont représentées par les traits suivants.

Monstre de siège. Le géant inflige deux fois plus de dégâts aux objets et aux structures.

Mise en échec. Lorsque le géant pénètre dans l'espace d'un ennemi pour la première fois lors d'un tour, l'ennemi doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 19 ou tomber à terre.



Géants du Givre

Certains géants du givre adultes sont des chasseurs qualifiés qui construisent et lancent des filets chargés de fragments de métal ou d'os. Cette capacité est représentée par l'option d'action suivante.

Filet entravant. Attaque avec une arme à distance : +5 au toucher, portée de 6/18 m, une créature de taille petite, moyenne ou grande. Touché : La cible est entravée jusqu'à ce qu'elle sorte du filet. Toute créature peut utiliser son action pour effectuer un test de Force DD 17 afin de se libérer ou de libérer une autre créature du filet, mettant ainsi fin à son effet sur un succès. Infliger 15 points de dégâts au filet (CA 12) détruit le filet et libère la cible.

Géants des Collines

Certains géants des collines adultes aiment se jeter physiquement sur des ennemis plus petits et les écraser sous leur poids. Cette capacité est représentée par l'option d'action suivante.

Écraser. Attaque avec une arme de mêlée : +8 au toucher, allonge 1.5 m, une créature de taille moyenne ou inférieure. Touché : 26 (6d6 + 5) dégâts contondants, le géant atterrit dans la zone ciblée et la cible est agrippée (sauvegarde DD 15). Jusqu'à ce que l'agrippement se termine, la cible est à terre. L'agrippement se termine plus tôt si le géant se lève.

Géants des Pierres

Certains géants des pierre adultes aiment saisir leurs ennemis et les lancer dans les airs. Ils peuvent aussi faire rouler des rochers sur le sol, frappant plusieurs ennemis en ligne. Ces capacités sont représentées par les options d'action suivantes.

Projeter. Le géant tente de lancer une petite ou moyenne créature située dans un rayon de 1.5 m autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17 ou être projetée à une distance maximale de 18 mètres horizontalement dans une direction choisie par le géant et tomber à terre, subissant 1d6 dégâts contondants pour chaque tranche de 3 mètres.

Rocher roulant. Le géant jette une pierre au sol sur une ligne de 9 mètres de longueur et de 1.5 mètre de largeur. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, subissant 22 (3d10 + 6) dégâts contondants et tombant à terre si le jet de sauvegarde est un échec.

Géants des Tempêtes

Certains géants des tempêtes adultes peuvent canaliser le pouvoir du tonnerre à travers leur corps et le libérer en un piétinement assourdissant. Cette capacité est représentée par l'option d'action suivante.

Piétinement du tonnerre (Recharge 6). Le géant des tempêtes piétine le sol, déclenchant un coup de tonnerre. Toutes les autres créatures situées à moins de 4.5 mètres du géant doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 ou subir 33 (6d10) dégâts de tonnerre et être assourdies jusqu'au début du tour suivant du géant. En cas de sauvegarde réussie, une créature subit deux fois moins de dégâts et n'est pas assourdie. Le coup de tonnerre peut être entendu à une portée de 365 mètres.





Annexe D : PNJs Spéciaux

Augrek Heaumebrillant

Humanoïde de taille moyenne (nain d'écu), Loyal Bon

Classe d'armure 15 (Chemise de maille, Bouclier)
Points de vie 13 (2d8 + 4)
Vitesse : 5 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Compétences: Athlétisme + 4, Perception + 2
Sens : Vision dans le noir 18m, perception passive 12
Langues : Commun, Nain

Résistance naine. Augrek a l'avantage aux jets de sauvegarde contre le poison et la résistance aux dégâts du poison

Actions

Marteau de guerre. Attaque d'arme de mêlée. +4 au toucher, allonge 1.5 m, une cible. Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts contondants, ou 7 (1d10 +2) dégâts contondants si l'arme est tenue à deux mains.

Arbalète lourde. Attaque d'arme à distance. +2 au toucher, portée 30/120 m, une cible. Touché : 5 (1d10) dégâts perforants. Augrek transporte dix carreaux d'arbalète.

Informations pour Jouer le Personnage

L'adjointe au shérif garde la porte sud-ouest de Bryn Shander et accueille les visiteurs en ville. Elle a bon cœur.
Idéal : Vous irez plus loin dans la vie avec un mot gentil qu'avec une hache.
Lien : Bryn Shander est ma maison. C'est mon travail de la protéger.
Défaut : Je suis éperdument amoureuse du shérif Francsud. J'espère l'épouser un jour.



Sirac de Suzail

Humanoïde de taille moyenne (Humain Chondathien), Loyal Bon

Classe d'armure 14 (Cuir)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse : 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Compétences: Athlétisme + 4, Perspicacité +3, Survie +3
Sens : Perception passive 11
Langues : Commun, Orc

Actions

Epée courte. Attaque d'arme de mêlée. +5 au toucher, allonge 1.5 m, une cible. Touché : 6 (1d6 +3) dégâts perforants.
Fléchette. Attaque d'arme à distance. +5 au toucher, portée 6/18 m, une cible. Touché +5 (1d4 + 3) dégâts perforants. Sirac transporte 6 fléchettes.

Réactions

Parade. Sirac ajoute 2 à sa CA contre une attaque d'arme de mêlée qui le cible. Pour faire cela, Sirac doit voir son attaquant et porter une arme de mêlée.

Informations pour Jouer le Personnage

Acolyte de Torm, Sirac a grandi dans les rues de Suzail, la capitale du Cormyr. Il est venu au Valbise pour devenir un pêcheur de truites à tête plate mais a trouvé la foi à la place. Fils illégitime d'Artus Cimber, un aventurier humain de renom, Sirac n'a pas revu son père depuis son enfance.
Idéal. Sans loyauté ni devoir, un homme n'est rien.
Lien. J'appartiens au Valbise pour le reste de ma vie.
Défaut. Je suis honnête si je commets une faute.



Duvessa Shane

Humanoïde de taille moyenne (Humaine Illuskienne), Loyal Bon

Classe d'armure 10
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse : 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences: Tromperie +5, Perspicacité +4, Persuasion +5
Sens : Perception passive 12
Langues : Commun, Nain, Géant, Orc

Actions

Dague. Attaque d'arme à distance ou en mêlée. +2 au toucher, allonge 1.5m, portée 6/18 m, une cible. Touché : 2 (1d4) dégâts perforants. Duvessa ne porte qu'une dague.

Réactions

Parade. Duvessa ajoute 2 à sa CA contre une attaque d'arme de mêlée qui la cible. Pour faire cela, Duvessa doit voir son attaquant et porter une arme de mêlée.

Informations pour Jouer le Personnage

Fille d'une commerçante d'Eauprofonde et d'un serveur de taverne, Duvessa a le talent de sa mère pour la négociation et le charme de son père. En tant que première femme à occuper le poste de Porte-Parole de Bryn Shander, et jeune qui plus est, elle a beaucoup à prouver.
Idéal. Les gens de Valbise sont des survivants. Ils peuvent braver n'importe quelle tempête.
Lien. Ma mère m'a appris ce que veut dire être un bon dirigeant. Je ne la décevrai pas.
Défaut. Je n'interviens dans aucune controverse ou conflit.



Markham Francsud

Humanoïde de taille moyenne (Humain Turami), Loyal Bon

Classe d'armure 17 (Clibanion)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse : 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)

Compétences: Perception + 5, Survie +5
Sens : Perception passive 15
Langues : Commun

Actions

Attaque multiple. Markham fait deux attaques en mêlée.
Epée longue. Attaque d'arme de mêlée. +4 au toucher, allonge 1.5 m, une cible. Touché : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants, ou 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants si l'arme est tenue à deux mains.
Arbalète lourde. Attaque d'arme à distance. +3 au toucher, portée 30/120 m, une cible. Touché : 6 (1d10+1) dommages perforants. Markham transporte 20 carreaux d'arbalètes.

Informations pour Jouer le Personnage

Le Sheriff Markham de Bryn Shander est un homme musculeux et sympathique, peu loquace. Rien n'est plus important pour lui que de protéger Valbise. Il juge les autres par leurs actions, pas par leurs paroles.
Idéal. Tous les gens méritent d'être traités avec dignité.
Lien. Duvessa est un leader naturel mais elle a besoin d'aide. C'est mon boulot.
Défaut. Je cache mes émotions et n'ai aucun intérêt pour les conversations futiles.



Beldora

Humanoïde de taille moyenne (Humaine Illuskienne), Chaotique Bon

Classe d'armure 12
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse : 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)

Compétences: Tromperie +5, Perspicacité +4, Investigation +5, Perception +3, Persuasion +5
Sens : Perception passive 13
Langues : Commun, Draconique, Nain, Halfelin

Actions

Epée courte. Attaque d'arme de mêlée. +4 au toucher, allonge 1.5 m, une cible. Touché : 5 (1d6 +2) dégâts perforants.
Arbalète de poing. Attaque d'arme à distance. +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. Touché : 5 (1d6 +2) dégâts perforants. Beldora transporte dix carreaux d'arbalètes.

Réactions

Couverture. Beldora ajoute 2 à sa CA contre une attaque d'arme à distance qui la cible. Pour faire cela, Beldora doit voir son attaquant et ne doit pas être agrippée ou entravée.

Informations pour Jouer le Personnage

Beldora est un membre des Ménestrels qui survit en utilisant son esprit et sa ruse. Elle ressemble à une sans- abri, mais c'est une survivante qui évite la richesse matérielle.
Idéal. Nous devrions tous nous efforcer de nous entraider.
Lien. Je risquerai ma vie pour protéger les plus faibles.
Défaut. J'aime mentir aux gens. Cela rend la vie plus intéressante, non ?



Sir Baric Nylef

Humanoïde de taille moyenne (Humain Illuskien), Loyal Bon

Classe d'armure 18 (Harnois)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse : 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)	15 (+2)

Compétences: Perspicacité +4, Investigation +2, Médecine +4, Survie +4
Sens : Perception passive 12
Langues : Commun

Courageux. Baris a l'avantage aux jets de sauvegarde contre la peur

Actions

Maillet. Attaque d'arme de mêlée. +6 au toucher, allonge 1.5 m, une cible. Touché : 11 (2d6 +4) dégâts contondants.
Arbalète lourde. Attaque d'arme à distance. +2 au toucher, portée 30/120 m, une cible. Touché : 5 (1d10) dégâts perforants. Baric transporte 20 carreaux d'arbalète.

Informations pour Jouer le Personnage

En tant que chevalier de l'Ordre du Gantelet, Sir Baric a prêté serment d'attraper les malfaiteurs et de les traduire en justice. Sa cible actuelle est un brigand nain, Worvil Barbe-Fourchue dit « Le Charançon », qui se serait caché au Valbise. En plus de son équipement, Sir Baric a un cheval de guerre non armuré, Henry.
Idéal. Le mal ne doit pas être autorisé à prospérer dans ce monde.
Lien. Tyr est mon seigneur, l'ordre ma famille. Au travers de mes actions je dois les honorer.
Défaut. Je ne crains pas de mourir. Quand Tyr me rappellera à lui, je le rejoindrai avec joie.



Shalvus Martholio

Humanoïde de taille moyenne (Humain Turami), Neutre

Classe d'armure 13 (Cuir)
Points de vie 27 (6d8)
Vitesse : 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Compétences: Tromperie +4, Perspicacité +4, Investigation +3, Perception +4, Escamotage +4, Discrétion +4
Sens : Perception passive 12
Langues : Commun, Elfique

Attaque sournoise (1/tour). Shalvus inflige 7 points de dégâts supplémentaires (2d6) lorsqu'il frappe une cible avec une attaque d'arme de mêlée et qu'il a un avantage sur son jet d'attaque, ou lorsque la cible est à moins de 1.5 m d'un allié de Shalvus qui n'a pas d'incapacité et que Shalvus n'a pas de désavantage sur le jet d'attaque.

Actions

Bâton. Attaque d'arme de mêlée. +2 au toucher, allonge 1.5m, une cible. Touché : 3 (1d6) dégâts contondants, ou 4 (1d8) dégâts contondants si l'arme est tenue à deux mains.
Arbalète de poing. Attaque d'arme à distance. +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. Touché : 5 (1d6 +2) dégâts perforants. Shalvus transporte dix carreaux d'arbalètes.

Informations pour Jouer le Personnage

Nalaskur Thaelond, de l'Auberge de la Berge, a confié au berger Shalvus une tâche importante : déterminer le meilleur moyen de placer Champsdorés sous le contrôle du Réseau Noir. Shalvus pense que ce succès lui permettra de progresser rapidement dans les rangs des Zhentarim.
Idéal. Je ferai ce qu'il faut pour faire mes preuves auprès du Zhentarim.
Lien. J'aime les animaux, et je suis très protecteur envers eux.
Défaut. Je ne peux pas m'empêcher de prendre des risques pour nourrir mon ambition.



Lifferlas

Plante de taille très grande, sans alignement

Classe d'armure 13 (Armure naturelle)
Points de vie 59 (7d12 +14)
Vitesse : 4 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Vulnérabilité aux dégâts : Feu
Résistance aux dégâts : Contondants, Perforants
Sens : Perception passive 10
Langues : Commun

Fausse apparence. Tant que Lifferlas reste immobile, il est impossible de le distinguer d'un arbre normal

Actions

Attaque multiple. Lifferlas fait deux attaques de gifle.
Giffle. Attaque d'arme de mêlée. +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 14 (3d6 +4) dégâts contondants.

Informations pour Jouer le Personnage

Un druide de l'Enclave d'Emeraude a réveillé l'arbre Lifferlas avec un sort. Champsdorés est sa maison, ses habitants ses amis. Les enfants gravent leurs noms et initiales sur son tronc et se suspendent à ses branches, et il est heureux de cela.
Idéal. J'existe pour protéger les habitants et les plantes de Champsdorés.
Lien. Les enfants sont merveilleux. Je ferai n'importe quoi pour qu'ils soient heureux et en sécurité.
Défaut. Je n'arrive pas à me souvenir des noms des gens et je les confonds souvent.



Zi Liang

Humanoïde taille moyenne (Humain Shou), Chaotique Bon

Classe d'armure 15
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse : 8 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)

Compétences: Acrobaties +4, Athlétisme +3, Perception +5, Discrétion +4
Sens : Perception passive 15
Langues : Commun, Elfique, Gobelin

Défense sans armure. Tant que Zi ne porte ni armure ni bouclier, sa CA inclut son modificateur de sagesse.

Actions

Attaque multiple. Zi fait deux attaques en mêlée.
Bâton. Attaque d'arme de mêlée. +3 au toucher, allonge 1.5 m, une cible. Touché : 4 (1d6 +1) dégâts contondants, ou 5 (1d8 +1) dégâts contondants si utilisé à deux mains.
Fronde. Attaque d'arme à distance. +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. Touché : 4 (1d4 +2) dégâts contondants. Zi transporte 20 billes de fronde.

Informations pour Jouer le Personnage

Zi liang est une fervente adoratrice de Chauntéa, la Mère de la Terre. Elle a une confiance très faible dans les défenseurs de Champsdorés, alors elle patrouille dans le temple-ferme pendant ses heures de repos.
Idéal. Si nous entretenons fidèlement nos jardins et nos champs, Chauntéa nous sourira.
Lien. Champsdorés est le grenier du nord. Le peuple dépend de sa sécurité et de sa prospérité, et je ferai le nécessaire pour la protéger.
Défaut. Je n'ai pas confiance dans les autorités. Je fais ce que mon cœur me dit être juste.



Miros Xelbrin

Humanoïde taille moyenne (Humain Damarien), Neutre Bon

Classe d'armure 10
Points de vie 22 (4d8 +4)
Vitesse : 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2=

Compétences: Intimidation +4, Perception +3
Sens : Perception passive 13
Langues : Commun

Actions

Etreinte de l'Ours. Attaque d'arme de mêlée. +5 au toucher, allonge 1.5 m, une créature. Touché : 5 (1d4 +3) dégâts contondants, et la cible est agrippée (jet de sauvegarde de Force DD 13) et prend 5 (1d4 +3) dégâts contondants au début de chaque tour de Miros jusqu'à ce que la condition agrippée ne prenne fin. Miros ne peut pas faire d'attaque tant qu'il agrippe une créature.
Gourdin. Attaque d'arme de mêlée. +5 au toucher, allonge 1.5 m, une cible. Touché : 5 (1d4 +3) dégâts contondants.
Arbalète lourde. Attaque d'arme à distance. +2 au toucher, portée 30/120 m, une cible. Touché : 5 (1d10) dommages perforants. Miros transporte dix carreaux d'arbalète.

Informations pour Jouer le Personnage

L'aubergiste Miros est un monstre de foire à la retraite, surnommé « le yeti » en raison de son corps en forme de tonneau et des épais cheveux blancs qui recouvrent ses bras, sa poitrine, son dos et sa tête. Quand Champsdorés souffre, ses affaires souffrent aussi, alors il prend des mesures pour protéger la cité.
Idéal. Tout comme l'Enclave d'Emeraude, je crois que la civilisation et la nature sauvage doivent apprendre à coexister.
Lien. Moquez-vous de moi si vous le voulez, mais ne parlez pas en mal de mon auberge ou de mes employés.
Défaut. Quand quelque chose me contrarie, j'ai tendance à rentrer en fureur.



Naxene Drathkala

Humanoïde taille moyenne (Humaine Turami), Neutre Bon

Classe d'armure 10 (13 avec armure de mage)
Points de vie 27 (6d8)
Vitesse : 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	11 (+0)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Compétences: Arcane +5, Histoire +5
Sens : Perception passive 11
Langues : Commun, Draconique, Nain, Elfique

Lanceur de sorts : Naxene est un lanceur de sort de 6ème niveau. Sa caractéristique d'incantation est l'Intelligence (jet de sauvegarde des sorts DD 13, +5 au toucher avec les attaques avec un sort). Elle a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *Trait de feu, Lumière, Main de mage, Prestidigitation*

1er niveau (4 emplacements) : *Armure de mage, Projectile magique, Bouclier*

2ème niveau (3 emplacements) : *Foulée brumeuse, Suggestion*

3ème niveau (3 emplacements) : *Vol, Eclair*

Actions

Bâton. Attaque d'arme de mêlée. +1 au toucher, allonge 1.5 m, une cible. Touché : 2 (1d6 -1) dégâts contondants, ou 3 (1d8 -1) dégâts contondants si tenue à deux mains.

Informations pour Jouer le Personnage

Les cultures de Champsdorés sont essentielles à la survie d'Eauprofonde, c'est pourquoi l'Ordre des Vigilants des Magistes et des Protecteurs a envoyé Naxene pour s'assurer que le temple-ferme soit correctement défendu. Au début, elle considérait la tâche comme une punition, mais maintenant elle apprécie le calme et la tranquillité.
Idéal. Il n'y a pas de problème qui ne puisse être solutionné par la magie.
Lien. J'ai un grand respect pour Lady Laeral Maindargent d'Eauprofonde. Elle et l'Alliance des Seigneurs vont apporter l'ordre nécessaire à ce pays sans loi.
Défaut. Je suis trop intelligente pour avoir tort sur quoi que ce soit.

Oren Yagilvy

Humanoïde taille petite (Halfelin Robuste), Neutre Bon

Classe d'armure 11
Points de vie 9 (2d6 +2)
Vitesse : 5 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	16 (+3)

Compétences: Perception +2, Représentation +7, Persuasion +5
Sens : Perception passive 12
Langues : Commun, Halfelin

Agilité Halfeline. Oren peut passer dans l'espace de toute créature d'une taille supérieure à la sienne.

Chanceux. Lorsqu'il obtient un 1 au dé d'un jet d'attaque, de caractéristique ou de sauvegarde, il peut relancer le dé et doit alors utiliser ce nouveau résultat.

Résistance des robustes. Oren à l'avantage aux jets de sauvegarde contre le poison et la résistance contre les dégâts de poison.

Actions

Dague. Attaque d'arme de mêlée. +3 au toucher, allonge 1.5 m, ou portée 6/18 m, une cible. Touché : 3 (1d4 +1) dégâts perforants. Oren transporte quatre dagues.

Informations pour Jouer le Personnage

Oren est venu à l'auberge de La Fin du Sillon Noir pour chercher un travail facile et l'a trouvé. Il chante pour assurer sa pitance, boit comme un trou et erre la nuit dans les champs en imaginant de nouvelles paroles pour divertir les autres clients de l'auberge. Oren aime se fourrer dans les ennuis de temps en temps, mais il n'a pas une once de méchanceté en lui.
Idéal. La musique est bonne pour l'âme.
Lien. Vous m'avez eu à « Puis-je vous offrir un verre ? ».
Défaut. J'ai le chic pour me mettre en danger. Heureusement que j'ai de la chance.



Darathra Shendrel

Humanoïde taille moyenne (Humaine Chonthadienne), Loyal Bon

Classe d'armure 14 (Cuirasse)
Points de vie 52 (8d8 +16)
Vitesse : 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Compétences: Histoire +2, Intimidation +4, Investigation +2, Perception +2, Persuasion +4
Sens : Perception passive 12
Langues : Commun

Brave. Darathra a l'avantage aux jets de sauvegarde contre la condition effrayée

Actions

Attaque multiple. Darathra fait deux attaques d'arme de mêlée
Epée à deux mains. Attaque d'arme de mêlée. +5 au toucher, allonge 1.5 m, une cible. Touché : 10 (2d6 +3) dégâts tranchants.
Arbalète lourde. Attaque d'arme à distance. +2 au toucher, portée 30/120 m, une cible. Touché : 5 (1d10) dégâts perforants. Darathra transporte vingt carreaux d'arbalète.

Informations pour Jouer le Personnage

En tant que Seigneur Protecteur de Troisangliers et agent secret des Ménestrels, Darathra a prêté le serment de défendre la ville. Elle prend son devoir très au sérieux. En plus de son équipement, Darathra a un cheval de guerre non armuré appelé Buster.
Idéal. Les bonnes personnes devraient avoir toutes les chances de prospérer libres de toute tyrannie.
Lien. Je sacrifierai ma vie pour protéger Troisangliers et ses citoyens.
Défaut. Je refuse de faire marche arrière, poussez-moi, et je vous pousserai en retour.



Darz Helgar

Humanoïde taille moyenne (Humain Illuskien), Neutre

Classe d'armure 12
Points de vie 27 (5d8 +5)
Vitesse : 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Compétences: Intimidation +2, Escamotage +4, Discrétion +4
Sens : Perception passive 10
Langues : Commun

Attaque sournoise (1/tour). Darz inflige 7 points de dégâts supplémentaires (2d6) lorsqu'il frappe une cible avec une attaque d'arme de mêlée et qu'il a un avantage sur son jet d'attaque, ou lorsque la cible est à moins de 1.5 m d'un allié de Darz qui n'a pas d'incapacité et que Darz n'a pas de désavantage sur le jet d'attaque.

Actions

Epée courte. Attaque d'arme de mêlée. +4 au toucher, allonge 1.5m, une cible. Touché : 5 (1d6 +2) dégâts perforants.
Fronde. Attaque d'arme à distance. +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. Touché : 4 (1d4 +2) dégâts contondants. Darz transporte 20 billes de fronde.

Informations pour Jouer le Personnage

Dans sa jeunesse, Darz était un membre de la guilde des voleurs de Xanathar à Eauprofonde. Après avoir fait dix ans de prison pour ses crimes, il a coupé tout lien avec la ville et a déménagé dans le Nord pour devenir gardien de caravanes.
Idéal. Vous pouvez fuir votre passé, mais vous ne pouvez pas le cacher.
Lien. J'ai démarré une nouvelle vie à Troisangliers. Je n'aurai pas à m'enfuir cette fois.
Défaut. Je n'ai pas de regrets, je fais ce qu'il faut pour survivre.



Narth Tezrin

Humanoïde taille moyenne (Humain Tethyrien), Chaotique Bon

Classe d'armure 12
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse : 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences: Perspicacité +4, Investigation +3, Perception +6, Persuasion +5
Sens : Perception passive 16
Langues : Commun, Nain

Ruse. A chacun de ses tours, Narth peut utiliser en action bonus l'action se désengager, se cacher ou foncer.

Actions

Epée courte. Attaque d'arme de mêlée. +4 au toucher, allonge 1.5 m, une cible. Touché : 5 (1d6 +2) dégâts perforants.
Arbalète de poing. Attaque d'arme à distance. +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. Touché : 5 (1d6 +2) dégâts perforants. Narth transporte vingt carreaux d'arbalète.

Informations pour Jouer le Personnage

Narth vend du matériel aux aventuriers et il a également un esprit aventureux. Le comptoir du Bouclier du Lion le paye bien, mais il a envie de se faire un nom. En même temps, il dirige une entreprise avec sa partenaire Alaestra et il sait qu'elle ne lui pardonnera jamais s'il part et qu'il ne revient pas.
Idéal. Plus grand est le risque, plus grande est la récompense.
Lien. J'adore ma collègue Alaestra et j'aimerais faire quelque chose pour l'impressionner.
Défaut. Je risquerais ma vie pour devenir une légende.



Urgala Meltimer

Humanoïde taille moyenne (Humain Turami), Loyal Bon

Classe d'armure 12 (Cuir)
Points de vie 58 (9d8 +18)
Vitesse : 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)

Compétences: Athlétisme +5, Intimidation +3
Sens : Perception passive 12
Langues : Commun, Géant

Tueur de géant. Chaque attaque d'arme qu'Urgala fait contre un géant fait 7 points de dégâts supplémentaires si elle touche.

Actions

Attaque multiple. Urgala fait deux attaques avec sa morgenstern ou son arc court.
Morgenstern. Attaque d'arme de mêlée. +5 au toucher, allonge 1.5 m, une cible. Touché : 7 (1d8 +3) dégâts perforants.
Arc court. Attaque d'arme à distance. +3 au toucher, portée 24/96 m, une cible. Touché : 5 (1d6 +1) dégâts perforants. Urgala transporte un carquois de vingt flèches.

Informations pour Jouer le Personnage

Ancienne aventurière, Urgala tient une auberge respectable, la Maison du Bouclier Nord, et elle ne veut pas la voir, de même que les maisons voisines, détruite. Elle n'a aucune tolérance pour les monstres ou les persécuteurs.
Idéal. Nous vivons dans un monde violent, et parfois la violence est nécessaire pour survivre.
Lien. Ma maison est ma vie. Menacez là, et je vous ferai mal.
Défaut. Je sais à quel point les aventuriers peuvent être perfides et cupides. Je ne leur fais pas confiance à aucun d'entre eux.



Othorvir

Humanoïde de taille moyenne (Humain Illuskien), Loyal Neutre

Classe d'armure 10 (13 avec armure de mage)
Points de vie 16 (3d8 +3)
Vitesse : 6 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences: Tromperie +5, Perspicacité +4, Persuasion +5
Sens : Perception passive 12
Langues : Commun, Elfique

Lanceur de sorts. Othovir est un lanceur de sort de 2ème niveau. Sa caractéristique d'incantation est le Charisme (jet de sauvegarde des sorts DD 13, +5 au toucher avec les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de sorcier suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *Protection contre les armes, Trait de feu, Réparation, Prestidigitation*

1er niveau (3 emplacements) : *Armure de mage, Onde de choc, Eclair de sorcière*

Actions

Rapière. Attaque d'arme de mêlée. +2 au toucher, allonge 1.5m, une cible. Touché : 4 (1d8) dégâts perforants.

Réactions

Parade. Othovir ajoute 2 à sa CA contre une attaque d'arme de mêlée qui le cible. Pour faire cela,
Othovir doit voir son attaquant et porter une arme de mêlée
.

Informations pour Jouer le Personnage

Othovir est un harnacheur doué qui ne parle pas de sa famille ni de ses origines. Il se soucie de son entreprise, de ses clients et de sa réputation.
Idéal. Trouvez ce que vous faites bien et faites-le au mieux de vos capacités.
Lien. Je ne permettrai pas que mon nom soit terni.
Défaut. Je me mets en colère si l'on s'immisce dans ma vie privée.



Ghelryn Marteaumalice

Humanoïde taille moyenne (Nain d'écu), Loyal Bon

Classe d'armure 14 (Cuirasse, Bouclier)
Points de vie 30 (4d8 +12)
Vitesse : 5 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	7 (-2)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)

Compétences: Athlétisme +6, Intimidation +2, Perception +2
Sens : Vision dans le noir à 18m, Perception passive 12
Langues : Commun, Nain

Résistance naine. Ghelryn a l'avantage aux jets de sauvegarde contre le poison et la résistance aux dégâts de poison.

Tueur de géants. Chaque attaque d'arme que Ghelryn fait contre un géant fait 7 points de dégâts supplémentaires s'il touche.

Actions

Attaque multiple. Ghelryn fait deux attaques avec sa hache d'arme.
Hache d'arme. Attaque d'arme de mêlée. +6 au toucher, allonge 1.5 m, une cible. Touché : 8 (1d8 +4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10 +4) dégâts tranchants si tenue à deux mains.

Informations pour Jouer le Personnage

Le forgeron Ghelryn a bon cœur, mais il déteste les orques et les géants - il les déteste avec une ardente passion. Il considère que le devoir solennel de tous les nains est de défoncer leur crâne !
Idéal. Il incombe à chaque nain de forger son héritage.
Lien. Je représente le Clan Marteaumalice et tous les nains.
Défaut. Je ne me dérobe jamais d'un combat, surtout s'il s'agit de tuer des orcs ou des géants.



Instructions pour le Maître de Jeu

Si vous voulez que vos joueurs puissent jouer les PNJ géants des tempêtes au chapitre 12, faites quatre copies du bloc de statistiques des géants des tempêtes sur cette page et distribuez ce bloc de statistiques à vos joueurs. Si vous avez plus de quatre joueurs, tous les joueurs n'auront pas un PNJ géant des tempêtes à jouer.

Chaque joueur qui reçoit un bloc de statistiques doit aussi avoir une copie d'une des quatre cartes plus petites sur cette page. Chaque carte indique les compétences et les informations nécessaires pour jouer un géant des tempêtes spécifique. Il y a une carte pour Nimir, Orlekto, Shaldoor et Vaasha. Soyez sûrs que le joueur qui reçoit la carte d'Orlekto est à l'aise avec le fait de jouer un personnage non joueur perfide et maléfique.

Géant des Tempêtes

Géant de taille très grande

Classe d'armure 16 (Ecailles)
Points de vie 230 (20d12 +100)
Vitesse : 10 cases, nage 10 cases

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Jets de sauvegarde: For+14, Con +10, Sag +9, Cha +9
Résistance aux dégâts: Froid
Immunité aux dégâts: Foudre, Tonnerre
Sens : Perception passive 19
Langues : Commun, Géant

Lanceur de sort inné. La caractéristique de lanceur de sort innée du géant est le Charisme (sauvegarde des sorts DD 17). Le géant peut naturellement lancer les sorts suivants, qui ne requièrent aucun composant matériel.

A volonté : *Détection de la magie, Feuille morte, Lévitation, Lumière*

3/ jour chacun : *Contrôle du climat, Respiration aquatique*

Actions

Attaque multiple. Le géant fait deux attaques avec son épée à deux mains.
Épée à deux mains. Attaque d'arme de mêlée. +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. Touché : 30 (6d6 + 9) dégâts tranchants.
Rocher. Attaque d'arme à distance. +14 au toucher, portée 18/72 m, une cible. Touché : 35 (4d12 + 9) dégâts contondants.
Lancer de foudre (Recharge après un court ou long repos). Le géant projette un éclair magique en un point qu'il peut voir dans un rayon de 150 mètres autour de lui. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres de ce point doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, et subit 54 (12d8) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Nimir

Géant des tempêtes, Loyal Bon (mâle)

Compétences: Athlétisme +14, Perspicacité +8, Perception +9

Informations pour Jouer le Personnage

Nimir est un géant des tempêtes perspicace et de bonne morale, qui croit qu'une alliance durable entre les géants et les petits peuples peut rendre le monde plus sûr et plus éclairé. Il pense que le Roi Hekaton a été sage de choisir la princesse Serissa comme son héritier désigné, et il ne lui ai jamais venu à l'idée de questionner ses ordres.
Idéal. C'est le devoir du plus fort de protéger le plus faible.
Lien. Je sacrifierai ma vie pour défendre mon roi et sa lignée royale.
Défaut. Je ne questionne jamais les ordres.

Orlekto

Géant des tempêtes, Chaotique Mauvais (mâle)

Compétences: Athlétisme +14, Tromperie +14, Perception +9

Informations pour Jouer le Personnage

Orlekto est amoureux de la Princesse Mirran et veut la voir devenir la reine du Trône du Crane de Dragon (Si Mirran est morte Orlekto veut la venger). Si l'opportunité se présente pour éliminer Hekaton ou Serissa, Orlekto la saisit. Jusque-là, il cache sa nature perfide.
Idéal. Les géants des tempêtes doivent régner sur le monde. Nos faibles dirigeants ont laissé les dragons et les autres voler ce que les dieux nous avaient donné.
Lien. Je sers la Princesse Mirran et elle seulement.
Défaut. Par amour pour Mirran ou par vengeance, je trahirai mon roi et mon honneur.

Shaldoor
Géant des tempêtes, Chaotique Bon (femelle)

Compétences: Dressage +9, Athlétisme +14, Perception +9

Informations pour Jouer le Personnage

Shaldoor, cavalière chevronnée de rocs et de baleines, estime qu'Annam le Père-de-tous a brisé l'Ordre afin de pousser les géants à la guerre contre les dragons. Elle est ravie d'être aux premières lignes de ce grand conflit !
Idéal. Les géants sont faits pour la guerre – Surtout les géants des tempêtes !
Lien. Ostoria n'est plus, mais je souhaite le retour d'un empire géant puissant.
Défaut. J'aime faire pleuvoir la destruction sur mes ennemis et je ne leur accorde jamais de miséricorde.

Vaasha
Géant des tempêtes, Neutre Bon (femelle)

Compétences: Athlétisme +14, Perception +9, Survie +14

Informations pour Jouer le Personnage

Vaasha est une chasseuse et pisteuse qualifiée qui ne se met pas en danger sans évaluer au préalable les risques. Elle n'a pas peur de dire ce qu'elle pense, même à son roi. Pour elle, un dirigeant de valeur privilégie la vérité, aussi douloureuse soit-elle.
Idéal. Je veux que ce conflit soit terminé afin que je puisse retourner au calme des profondeurs océaniques.
Lien. Je protégerai ce monde magnifique des ravages du mal jusqu'à mon dernier souffle.
Défaut. Je me fiche que mes mots heurtent les « sentiments » des autres.



